2002: COMO ACTUALIZAR TU PC - ¿NECESITAS UNA CONSOLA? - REVISAMOS 25 JUEGOS

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

EN EL CD-ROM

DEMOS DE DUNE, SIMGOLF, COMANCHE 4, AQUANOX, GHOST RECON,Y MAS.
...CION DE UTILITARIOS.
...DEMAS PATCHES,
...RA EL DESMAYO!

AÑO 5 • NUMERO 50

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $b 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

MAFIA

LA CIUDAD DE LOS PECADOS

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

LO QUE VIENE

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE
MAGIC THE GATHERING ONLINE
OZZY´S BLACK SKIES
STRIDENT: THE SHADOW FRONT

REVISIONES

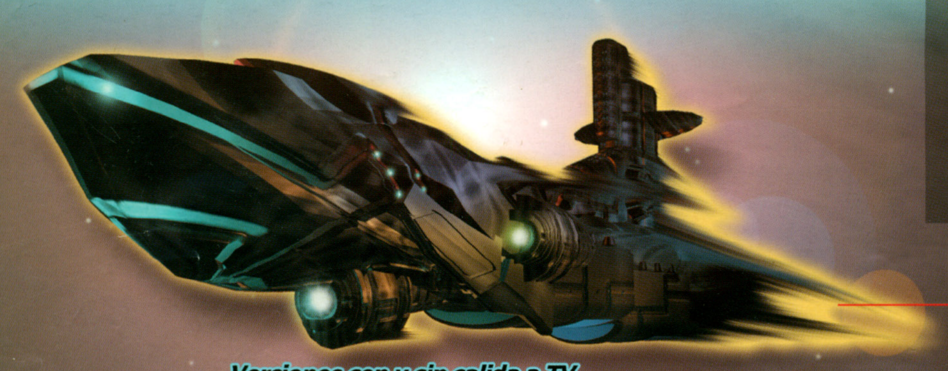
CIVILIZATION III
FLIGHT SIMULATOR 2002
MYTH III: THE WOLF AGE
ALIENS VS. PREDATOR 2





ROCK & POP Y XTREME PC PRESENTAN EL PRIMER TRIATLON DE VIDEOJUEGOS EN RED

Aceleramos tanto que...
Somos los PRIMEROS!



Versiones con y sin salida a TV

Nuevo Impact 5 Series







Impact5 T500 64MB
Impact5 T200 64MB

ATENCION Hardcore Gamers!

Potenciado por los nuevos
Geforce3 Titanium 500 y 200
Potencia MAXIMA en 1 placa.

Nuevo Hulk5 400



Hulk5 400 32MB

Memorias de 4.5NS, es
la Geforce2 MX-400
más rápida del mercado
Ver Nota de XtremePC No. 47

Nuevo Impact4 Titanium



Impact4 Titanium 64MB

Potenciado por el nuevo
Geforce2 Titanium, primera en
utilizar memorias de 446MHz/4NS

Nuevo Hulk5 200



Hulk 5 200 32MB
Hulk 5 200 64MB

Excelente relación de
preco-performance,
Es la placa más vendida

CAPITAL FEDERAL

Almagro	Rott Comp.	4861-1355
Barrio Norte	Compumundo	4787-7000
Barrio Norte	Web Comp.	4811-3144
Belgrano	Baidat	4783-5552
Belgrano	Compuexpert	4787-8535
Caballito	Compumanías	4581-7449
Caballito	Mexx	4433-3829
Floresta	JPC Comp.	4674-0589
Microcentro	Datasoft	4393-1895
Microcentro	Depot	4345-4444
Microcentro	Philadelfia	4328-3859
Microcentro	Profesional	4372-4819
Microcentro	RyP Comp.	4328-9746
P. Chacabuco	Fonthard	4632-7062
Recoleta	PC Center	4816-8680
San Cristobal	MG Comp.	4942-5083
Villa Urquiza	Salas Comp.	4521-8694

GRAN Bs. As.

Caseros	Easy Info.	4750-1112
Ciudad Evita	Digital Blue	4487-5767
Hurlingham	Telesystem	4662-3030
Laferrere	Ricciardi	4626-3659
L. de Zamora	Digicom	4450-9800
Martinez	Tecmar	4733-3859
Moron	HF Comp.	4489-5816
Ramos Mejía	World Key	4654-8221
San Martín	ARK	4753-9296

INTERIOR

Bariloche	Multiservice	02944-428358
Chaco	Seven	03722-435227
Cordoba	Multimedia	0351-4218600
La Plata	Cyber Sonic	0221-489-5511
La Plata	MZ Inform.	0221-422-9146
Mar del Plata	PC Mundo	0223-949140
Rosario	Easyware	0341-4218091
Tucumán	Mobilar	0381-4218723

XTREME PC

AÑO 5 • NUMERO 50





EDITORIAL

CONSOLITIS AGUDA

El nuevo año nos encuentra con un panorama inquietante. La industria de los juegos para PC sufre el acostumbrado tembladeral que se repite cada vez que el mundo de las consolas se renueva, algo que nosotros como usuarios de PC no terminamos de comprender, acostumbrados a cambiar de procesador y placa de video cada año o dos, y a aumentar la RAM y la capacidad de almacenamiento de nuestros exhaustos discos rígidos con una frecuencia apenas un poco superior.

Toda la industria parece mirar hoy hacia el mundo de las consolas. Decenas de desarrolladores esperan hacer juegos para múltiples plataformas. Las PC atraviesan un momento de incertidumbre, con pocos anuncios importantes y muchas dudas.

En noviembre, por primera vez en la historia dos nuevas consolas se lanzaron en la misma semana. Nintendo y Microsoft se sumaron al mercado hogareño del entretenimiento, liderado hasta hoy por Sony, comenzando una guerra por la supervivencia en este planeta donde tantas consolas de nueva generación parecen demasiado. Los jugadores sienten que la cabeza se les parte en tres. ¿Cuál elegir? Si se deciden por una, los juegos de otra no sirven.

Según un estudio de Gartner Dataquest, se estima que la producción de consolas supere los 49 millones de unidades en 2002, en contraste con los 29 millones de este año que termina. El desarrollo de consolas de alta performance es un proyecto crítico para los fabricantes de hardware. Estas máquinas requieren una enorme inversión para mantenerse en la cresta de la curva de rendimiento porque no pueden ser actualizadas con nuevos componentes. Se necesita un mayor ciclo de vida útil para que los vendedores obtengan beneficios durante todo el tiempo posible a través de la venta de software. Tantas máquinas compitiendo por el liderazgo sin duda acortarán ese ciclo y resentirán el esfuerzo de producción.

Las nuevas consolas no durarán tanto como antes, pero sin duda darán una gran batalla. Más allá de eso, la PC sigue firme como una plataforma de juegos ya consolidada, que actúa además como único medio para el avance de la tecnología destinada al entretenimiento. No hay ningún motivo para preocuparnos.

Paulatinamente todas las máquinas volverán a convivir y hasta puede que nos beneficiemos con una nueva corriente de juegos hechos para gustar a ambos mundos.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

SECCIONES

ESPECIALES

EN EL XTREME CD

DEMOS
Aquanox
Comanche 4
Frank Herbert´s Dune
Sid Meier´s SimGolf
Tom Clancy´s Ghost Recon

PATCHES
Battle Realms Battle Pack 01
Commandos 2 International Patch
Emperor: Battle for Dune 1.09
Empire Earth 1.0.4.0
Rogue Spear: Black Thorn 2.61
Tropico 1.05
Zeus: Poseidon 2.1

ADD-ONS
Civilization III: Satya World Map 1.0
Operation Flashpoint Ultimate Upgrade 3

VIDEOS
IronStorm
Mafia: The City of Lost Heaven
Moto Racer 3
Operation Flashpoint: Red Hammer
Return to Castle Wolfenstein
Star Wars: Episode II
Strident: A Shadow Front

EXTRAS
¡Tomá Guacho! 2
CS Sphere
Cuatro en Línea GL
Sint Nicolaas
Strat Wars Screensaver
Wallpapers
Jetpack (+hints)

HERRAMIENTAS
Colección 2001
Indice XPC 01-49

XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
DICIEMBRE 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Fernando Brischetto, Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
e-mail: fernando@editorialpowerplay.com

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

A NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
Santiago Videla, Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez, Pablo Benveniste, Diego E. Vitorero, Mariano Firpo, Leonardo Panthou, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, César Isola Isart, Hernán Fernández, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Patricio Land, Fernando Martin Coun, Julián A. Callens, Juan Cruz Bazterrica, FIP/Floyd, Edgardo R. Rojas, Federico Bassano, Mariano del Olmo, Matías Zanardi, Illusion Softworks

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal, C.P. 1425, Tel.: 54-11-4805-8974 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Ya se encuentra disponible un juego de aventuras y acción basado en el popular personaje creado por la escritora británica J.K. Rowling. La aparición en el mundo de los juegos de *Harry Potter and the Philosopher's Stone* coincide con el estreno de la película del mismo nombre, e incluye la historia del primer año de Harry y sus amigos en la Escuela de Brujería y Hechicería Hogwarts, sin duda uno de los mejores capítulos de esta obra para chicos que realmente es un gusto leer, aunque uno no sea un chico.



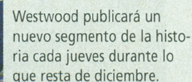
Para el juego, según cuentan los directivos de Electronic Arts, se ha trabajado en conjunto con la autora, para asegurar la fidelidad a la novela. Harry es un aprendiz de mago que tendrá que usar su discreción y la ayuda de sus amigos (Weasley, Hermione, etc.) para investigar los misterios de la antigua escuela. Tendrá que evitar las pesquisas de los celadores y otros enigmáticos personajes. Además, el juego de *Quidditch* (una especie de basketball pero a bordo de vertiginosas escobas voladoras y pelotitas con alas como de colibrí) estará presente con una versión especial tipo arcade. Otras versiones del juego han sido hechas para Game Boy Advance y PlayStation.



El primero de los libros del pequeño mago, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, vendió hasta ahora 110 millones de copias y fue traducido a 46 idiomas. Es de esperar que el juego sea un suceso mundial. Electronic Arts ya está planeando nuevos episodios.

WESTWOOD PUBLICA LA HISTORIA DE RENEGADE

Westwood Studios está publicando en el site oficial de Renegade, en *http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/*, la historia de fondo del esperadísimo juego de acción basado en el universo *Command & Conquer*, que fuera nuestra nota de tapa de octubre pasado. En ella podemos enterarnos cómo viene la mano con los personajes principales de las dos facciones en combate, los buenazos de GDI y los asquerosos de la Hermandad de Nod (nuestros preferidos).



Westwood publicará un nuevo segmento de la historia cada jueves durante lo que resta de diciembre.

C&C: Renegade es un juego de acción que nos permitirá participar en primera persona de las batallas que conocemos por los RTS, pudiendo entrar en los edificios, disparar todas las armas y conducir los vehículos que ya son famosos entre los fanas. *Renegade* tendrá un modo multiplayer para defender los colores de cada bando, en los que habrá que destruir la base enemiga.

Electronics Arts postergó la salida del juego en varias oportunidades. La fecha definitiva parece ser el 12 de febrero próximo.



BIGONE 2001 EN MARCHA

El año pasado la BIGONE 2000 fue un éxito, y ahora se viene una nueva edición.

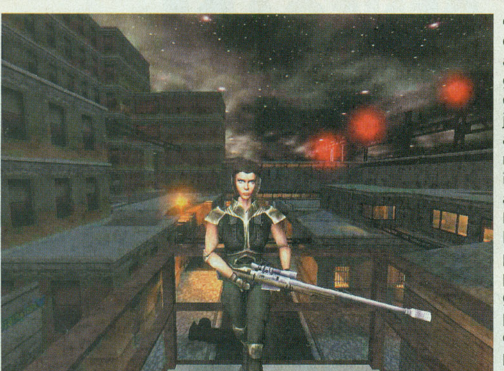
Del 14 al 16 de diciembre de 2001 se realizará la BIGONE 2001 organizada por la Asociación Civil BairesLan. El evento reúne a más de 120 jugadores de toda la Argentina que llevarán su propia PC para jugar en red. Este año se contará con torneos de *Quake III Arena* 1vs1, *Quake III Arena* CTF 5vs5, *StarCraft: Broodwar*, *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* 1vs1, *Unreal Tournament CTF* y *Return to Castle Wolfestein* 5vs5. Los torneos contarán con trofeos y premios. Para más información, visiten *www.baireslan.org*.

La Asociación nos informó que se contará con monitores y PCs para alquilar, además de varias sorpresas.

Los 10 primeros lectores de XPC que manden un e-mail con el subject BIGONE 2001 a *xtremepc@ciudad.com.ar* podrán retirar una entrada gratis para el evento.



CHASER



cambiarlas, entre otras cosas. En los niveles más altos figuran las estrategias de combate y de equipo. A pesar de ser un juego futurista, las armas serán de tinte realista, para incrementar la atmósfera. Nada de láseres ni pistolas de plasma. Igualmente, asegura Durcak, se están preparando armas de ese estilo para el modo multiplayer.

Anunciado originalmente en la ECTS 2001, *Chaser* es un desarrollo de la compañía checa Cauldron, que se caracteriza por declarar su juego como el posible sucesor de *Half-Life* en lo referente a historia y ambientación. David Durcak, cabeza de equipo de Cauldron, dice que el engine de fabricación propia permite escenarios gigantescos al aire libre con texturas fotorrealistas. Eso, más un guión con muchas vueltas de tuercas, son los principales atractivos de este FPS pensado especialmente para un solo jugador.

La acción transcurre en Marte, al final del siglo XXI, cuando la humanidad ha establecido colonias en todo el Sistema Solar. La historia trata sobre un agente secreto que perdió parcialmente su memoria.

La inteligencia artificial de Chaser estará dividida en diferentes niveles. Los niveles más bajos se refieren al pathfinding de los enemigos, los del medio apuntan a lograr que los bots no se olviden de recargar sus armas y



LARA CROFT: TOMB RAIDER 2

Ahora sabemos que a Angelina Jolie mucho no le gustó el guión de la primera película. Nos enteramos que la Jolie habló con los productores y les dijo que, si la querían a ella nuevamente en el papel de Lara, el guión debería ser mucho pero mucho mejor. O sea que Angelina está defendiendo los intereses de todos los jugadores, que nos quedamos con las ganas de ver una peli 'en serio' del juego.

Uno de los problemas que está enfrentando la producción de la segunda parte de *Lara Croft: Tom Raider*, que ya cuenta con un guión que quieren filmar (¿el que Angelina objeta?), es que nadie se atreve a cruzar el océano para rodar en los exóticos paisajes de Oriente... no se los puede culpar.



TROPICO: PARADISE ISLAND

Take-Two Interactive acaba de anunciar que junto a la compañía inglesa BreakAway Games están desarrollando una expansión para *Tropico* que estará lista para el próximo mes de enero. *Tropico: Paradise Island* agregará 20 escenarios, tormentas tropicales que azotan la isla, algunos edificios nuevos y nuevos poderes y problemas para 'El Presidente'.



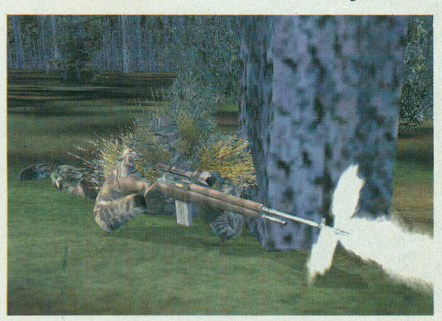


Tropico es un simulador de vida económica, política y cultural escenificado en una isla gobernada por regímenes dictatoriales, como los que tuvimos que soportar nosotros mismos en nuestro país. Se inspira claramente en el gobierno de Fidel Castro y otros presidentes. Entre los que podemos elegir para jugar al comienzo del juego, figuran personalidades como Juan Domingo y Eva Perón, y de nosotros depende gobernar con prudencia y justicia o convertirnos en el terror de los habitantes de la isla.

OPERATION FLASHPOINT GOLD UPGRADE

Codemasters anunció un paquete de actualización para su juego de acción militar que será puesto a la venta a principios de este mes. El pack costará $14,99 en los Estados Unidos e incluirá el agregado *Red Hammer: The Soviet Campaign*, más todos los nuevos vehículos, armas y misiones que fueron saliendo para descargar desde Internet. Esta versión Gold también incluirá una guía estratégica de 64 páginas.

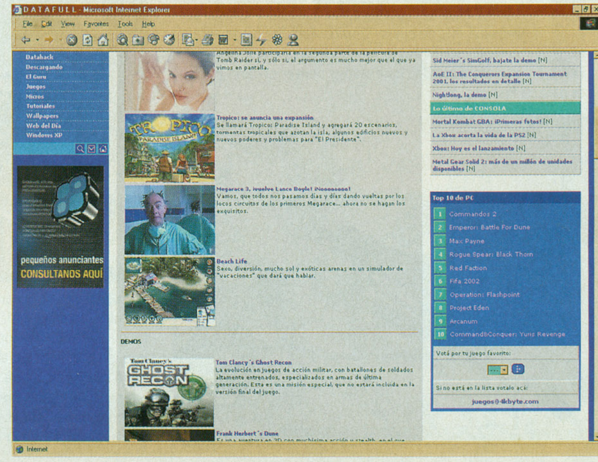




Además, Codemasters publicará una edición de oro de *Operation Flashpoint* en febrero próximo, que consistirá en el juego completo con el agregado de los últimos add-ons y patches single y multiplayer, la campaña soviética y la guía estratégica, todo a un precio de $39,99 en los Estados Unidos.

BUSQUEN MAS XTREME PC EN DATAFULL.COM

La revista se acaba tarde o temprano, y hay que esperar a otro mes. Pero mientras dejan pasar el tiempo, en vez de pasearse de un lado al otro, apunten sus navegadores a *www.datafull.com* y sigan disfrutando de todas las novedades, demos, videos y patches. Y no se olviden de revisar los concursos que estamos haciendo, ¿eh?



EN NOVIEMBRE

DEMOS

Aquanox
Deadly Dozen
Frank Herbert's Dune
Ghost Recon
Gore Multiplayer Test
Loco Commotion
Moon Tycoon
Myth III: The Wolf Age
New York Race
Nighlong
Search and Rescue 3
SimGolf
Tennis Masters Series
The Shadow of Zorro
Wizardry 8
Woody Woodpecker

VIDEOS

Day of Defeat (Beta 2)
MechWarrior 4: Black Knight
MegaRace 3
No One Lives Forever 2
Ozzy's Black Skies
Return to Castle Wolfenstein
Star Wars Episode II: (Breathing, Mystery, Forbidden Love)

Todos los sábados estamos regalando revistas y juegos en el **Rock & Pop Ranking**. Sintonicen la FM 95.9 los sábados de 17 a 21 hs. o escúchennos por la web en *www.fmrockandpop.com/rpvivo*

LINEAGE REGALADO

El mes pasado en LA COMARCA nuestro amigo Pedro les contó sobre *Lineage: The Blood Pledge*, un juego de rol online que hace furor en Asia y acaba de desembarcar en la costa americana. Richard Garriot anda metido en el asunto. Pues bien, *Lineage* ya se encuentra a la venta directamente en NC Interactive enviando un cheque por $5. La otra opción es descargar los 256 MB del juego completo desde *www.lineage-us.com* y probarlo gratis por 30 días. A partir de entonces, habrá que ponerse con $15 por mes para continuar jugando. Norteamericanos y canadienses en cambio pueden optar por comprarlo a $2,99 en cualquiera de los más de 600 locales de la cadena de ventas Electronic Boutique y además recibir un adicional de 15 días gratis, que se suman a los 30 originales.

NO ONE LIVES FOREVER 2

Vuelve Cate Archer, la espía más sexy del mundo de los juegos!
El primer *NOLF* es uno de los mejores arcades 3D que existen en el género. Acción, stealth, enigmas, espías, una hermosa agente secreta y toda la ambientación de los años ´60. En 2002 tendremos la segunda parte de esta maravilla directo desde la mano enguantada de Monolith.
He aquí las primeras imágenes. ¡Pinta de lo mejor!







noticias
de último momento

WOLFIE YA LLEGO

Faltando unos días para el cierre de edición apareció nada menos que la versión terminal de *Return to Castle Wolfenstein*, de manera que ya muchos de ustedes y todos nosotros (sin excepción) para cuando lean esto todavías nos encontraremos inmersos en el excelente regreso del clásico que prácticamente originó este maravilloso género. El mes próximo tendrán la revisión completa, por supuesto. Mientras, les contamos que con sólo ver los gráficos tremendos que tiene corren el riesgo de morirse ahogados en baba. Primeras impresiones: el single player es algo corto (alguien lo terminó por acá en sólo 14 horas de juego, dice), el sonido no es lo más y no hay gran cosa salvo tiros. ¡Pero nos gusta!



Es *Wolfenstein*. Achtuuung!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

El RPG que BioWare está desarrollando basado en el universo de Star Wars, que les presentamos en la nota de la pasada E3, apunta a una fecha de salida indeterminada del año próximo. Actualmente, el equipo de artistas y programadores está trabajando en la historia, el arte y el código del juego.
Knights of the Old Republic tomará lugar 4.000 años antes que las películas, usará un engine 3D y permitirá elegir un personaje de cualquiera de las seis clases disponibles -que incluyen soldado, cazarrecompensas y Jedi- y tres razas distintas. A la fecha,

SIGMA CAMBIA DE NOMBRE

Microsoft y Relic Entertainment anunciaron que *Sigma: The Adventures of Rex Chance*, el juego de estrategia donde podremos crear ejércitos de animales mutantes combinando diversas especies para ponerlos a combatir, se llamará finalmente *Impossible Creatures*.

Las bichos que se pueden combinar llegan a 50, dando cientos de miles de posibilidades. Habrá 15 misiones y las batallas serán en doce diferentes islas del Pacífico Sur, en 1930.

Impossible Creatures está en desarrollo desde hace dos años y se prevé su aparición en algún momento de 2002.



Relic Entertainment es la compañía responsable de *Homeworld*, el juego de estrategia que en 1999 se llevó premios de toda la crítica especializada. Actualmente, además de *Impossible Creatures*, se encuentra trabajando en otros dos títulos.

SID MEIER'S SIMGOLF

En la última E3 este simulador de complejo dedicado al golf se llevó tres premios de la crítica al juego más novedoso e interesante de la exposición. Nada menos que dos genios del diseño están metidos en el proyecto: Sid Meier, que ahora nos voló la peluca otra vez con *Civilization III*, y Will Wright, el padre de los pequeñitos *Sims*.

El mes pasado apareció por fin la esperada demo de este tycoon que nos tenía sobre ascuas. ¿Cómo a alguien se le podría ocurrir, pensábamos, que un simulador de cancha de golf pudiera ser apenas divertido? ¡Qué equivocados estábamos! Nos quedamos enganchadísimos con la demo, haciendo de nuestro pequeño campito recién heredado un hermoso paraíso para el placer de los amantes del golf y de los buenos negocios.

Creamos hoyos, plantamos árboles y colocamos snack bars, shoppings y bancos para que los deportistas descansen las piernas. Hicimos hoteles, aeropuertos y y campos de entrenamiento. Un par de veces nos fundimos, otras logramos crecer hasta el límite que permite la demo. El juego va a ser la maza. ¡Y lo mejor es que podremos importar nuestros personajes de *The Sims* a *SimGolf* para que disfruten del verde!



No se pierdan la demo, la pusimos en el XCD.

INTERNET CITY GAMES

Los locales de juegos en red se están convirtiendo en una cosa de lo más normal, algo que nos parece realmente fantástico. Hace un par de años eran sólo una expresión de deseos, y hoy hay varios para mandarse a pegar unos tiros y sacarse la mufa de encima. En este número se suma un nuevo anunciante a XPC. El staff le da la bienvenida a Internet City Games, cuyo segundo local acaba de inaugurar (fíjense en la página 31).

El local cuenta con varias máquinas bien polentas con video GeForce y monitores de pantalla plana de 19". Por supuesto, los juegos son la estrella: desde Counter-Strike hasta Aliens versus Predator 2, con Diablo II: Lord of Destruction y Age of Empires II: The Conquerors en el medio, pasando por varios más.

Ambos locales están abiertos las 24 horas, así que no pongan de excusa la falta de tiempo para ir a visitarlos.

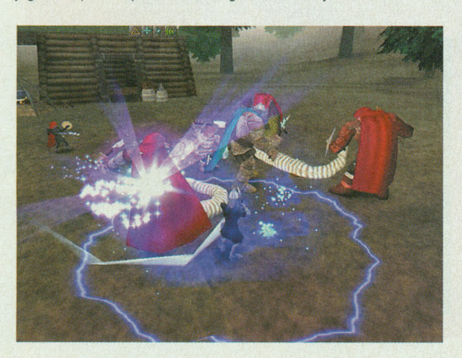


DARK AGE OF CAMELOT

Los juegos de rol online -el género se denomina MMORPG en inglés- son furor, y evidentemente constituyen el futuro del entretenimiento en PC. De los más de 30 que existen en estos momentos ya activos o en desarrollo, *Dark Age of Camelot*, publicado por la compañía francesa Wanadoo, parece ser el favorito de centenares de usuarios que diariamente empiezan a ingresar a los servidores franceses y americanos.

En este caso los participantes experimentan un mundo persistente ambientado en la fantasía medieval europea. Las cosas ocurren tras la muerte del Rey Arturo. Hay tres reinos en conflicto a los que los jugadores pueden pertenecer, Midgard, Hibernia y Albion. Los reinos se basan en la mitología escandinava, irlandesa y británica, respectivamente, así que pueden imaginarse la mezcla de razas, clases y la enorme cantidad de elementos en juego.





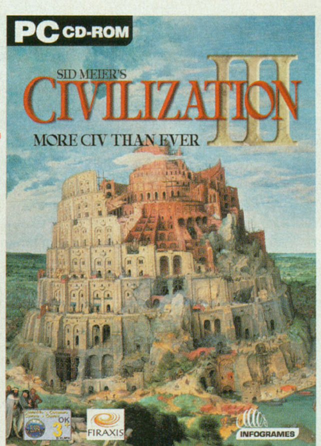
La cosa no se queda en que cada reino debe guerrear con los otros; también hay que proteger las reliquias más poderosas de cada cual y, en caso de que hayan sido tomadas, traerlas de regreso a casa. Esta simple característica, unida a un sistema de misiones dinámico y la elevada IA de los monstruos que también pululan en el enorme continente, hacen de *Dark Age of Camelot* uno de los MMORPG más originales y atractivos de la historia. Y las virtudes son más: el sistema de lucha entre personajes es uno de los mejores logrados. Para rematar, el engine 3D al servicio de esta maravilla cuenta con la más moderna tecnología.

LOS DIEZ MAS VENDIDOS EN USA

Según NPD Intelect, estos son los títulos que más se vendieron durante noviembre:

Civilization 3 - Infogrames
Civilization 3 Collector's Edition - Infogrames
Zoo Tycoon - Microsoft
The Sims - Electronic Arts
Dark Age of Camelot - Vivendi Universal Publishing
Stronghold - Gathering of Developers
Command & Conquer: Red Alert 2 Yuri's Revenge - Electronic Arts
Flight Simulator 2002 Pro - Microsoft
Aliens vs. Predator 2 - Vivendi Universal Publishing
Asheron's Call: Dark Majesty - Microsoft

RollerCoaster Tycoon, el simulador de parque de diversiones de Infogrames, estuvo durante un año entero en la lista de los diez juegos más vendidos de los Estados Unidos, llegando a alcanzar los dos millones y medio de unidades vendidas, antes de ser desplazado al onceavo puesto.



6 cortitas

TRIBES NOT DEAD

Alex Rodberg, Gerente de Area de Sierra, anunció en los foros de *Tribes* que el juego será nuevamente optimizado y corregido, dando soporte de esta manera a toda la comunidad de las tribus, que son realmente grandes y temían haberse quedado desamparadas. Recordemos que Dinamix, que pertenecía a Sierra, fue disuelta hace poco. *Tribes 2*, de todas maneras, desde su salida hasta hoy ha sido mejorado sustancialmente a través de varios patches, y cuenta con una enorme cantidad de entusiastas.

VIVENDI SE EXPANDE

Vivendi Universal Publishing se unificó bajo el nombre de Vivendi Universal Games, una división de operaciones internacional focalizada en el entretenimiento interactivo multiplataforma. La nueva división fusiona a Vivendi Universal Games, Vivendi Universal Interactive Publishing North America y Vivendi Universal Interactive Publishing International. Un mostro.

UN NUEVO JUEGO

Click Entertainment, la compañía que nos trajo *Throne of Darkness*, anunció que se encuentra abocada al desarrollo de un juego online en torno a las artes marciales, que comprenderá entrenamiento, combate y competencia entre los jugadores, quienes podrán crear un personaje a gusto y especializarlo en un técnica marcial. Los enfrentamientos ocurrirán en una ciudad virtual. Habrá un sistema de rankings y los retos llegarán vía e-mail. El juego, todavía sin nombre, saldría en algún momento de 2002.

INFOGRAMES LLENA DE GUITA

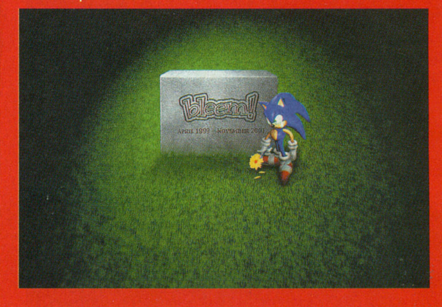
Según la agencia Reuters, Infogrames Entertainment reportó buenas ganancias al cierre de su ciclo fiscal en comparación al año pasado, cuando obtuvo pérdidas por casi 40 millones de dólares. Esta vez ingresó una ganancia neta de 552 mil al chanchito de Infogrames, tomando en cuenta únicamente los negocios en los Estados Unidos, donde registró ventas por más de 81 millones. En el mercado europeo, en tanto, le está yendo muy bien también.

TORNEO DE STARCRAFT: BROODWAR

Al cierre de edición se estaba jugando en el local CYM Tech (*www.cymtech.com.ar*) el primer torneo patrio de *StarCraft: Broodwar*, organizado por la gente de 3DGames Argentina y el Ombu Server. El mes que viene les contaremos cómo estuvo. Por desgracia no pudimos ir todos porque estábamos a mil.

QEPD BLEEM!

El popular emulador de juegos de PlayStation y Dreamcast, que tantas batallas judiciales contra Sony había ganado, se dejó morir, algo que era de esperar con la llegada de las nuevas consolas y la agonía de la máquina blanca de Sega. En su site en *www.bleem.com* sólo quedó una lápida en la oscuridad, en la que se ve al conocido puercoespín azul, Sonic, llorando lágrimas de cocodrilo. ¡Muhahaha!



AOE II: THE CONQUERORS EXPANSION TOURNAMENT 2001

El 7 de noviembre se reunieron en el campus de Microsoft Corp. en Redmond los 16 campeones mundiales, cada uno representante de un país con ansias de conquista. Bélgica, Australia, Brasil, Canadá, Francia, Alemania, Corea, Suiza, Taiwán, Inglaterra y USA, entre otros, debían verse cara a cara con nuestro campeón, Marcelo Ikegaki (alias *Tkenobi*). Marcelo pudo viajar como representante de la Argentina gracias a que fue el finalista del pasado súper torneo organizado por Microsoft y Xtreme PC. El premio era de 50.000 dólares para quien lograra imponerse sobre estos verdaderos titanes de *Age of Empires*. Tkenobi dio combate, pero Byung Kang, de Corea del Sur, les acomodó el apero a todos y se llevó el gran cheque, rubricado por Bill, y además el hermosísimo trofeo que ven aquí con forma de espada. Impresionante. ¡Marcelo se tendría que haber traído esa preciosura!



Marcelo es el que está atrás a la derecha, centro, mirando a una de las promotoras.

A su regreso a Buenos Aires, lo agarramos de *ahí*, lo hicimos silbar y le pedimos unas respuestas.

Contanos tus impresiones del torneo.

Significó una experiencia única conocer parte del campus de Microsoft. Pmff. Y a todos los capos 'pro' de este juego, fue fantástico. También fue muy bueno conocer Microsoft de Argentina ay y a todas las personas que trajaban ahí, especialmente Francisco Ortíz, que me rebancó en todo. ¡Gracias!

¿Por qué perdiste?

Perdí básicamente por la falta ay de práctica... estuve jugando mucho más a *Counter-Strike* ay ay ¡ay! y habré jugado 3-4 partidos de *Age* después del torneo de BattleLAN... ¡ouch!

¿Lo mejor y lo peor de Conquerors?

Lo mejor es el tema de las contra-unidades de pmff cada Edad y las variedades de ataque según cada una. Y lo que le pondría sería más diferencias entre civilizaciones, onda un *StarCraft*, pero que mantenga el estilo de juego de *Age of Empire*. ¡Suéltenme, duele!

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Charlie Anacleto García

Edad: 34
Alias: Charlie
Sexo: Virtual.
Género preferido: FPS, en especial *Aliens versus Predator*.
Personajes top: Alexis Sinclair, Federico Klem, Silvia Süller, el Presidente, Nancy Duplá, Ozzy Osbourne, el Chiche y el Dr. Picor.
Predicciones 2002: La Argentina saldrá por fin de la recesión, el riesgo país caerá por debajo de los 200 puntos, nuestra clase política saldrá de la corrupción, las placas de video de última generación costarán menos de $50, Xtreme PC se convertirá en la revista más vendida de Latinoamérica y un tremendo meteorito borrará de la faz de la tierra toda forma de vida.
El mundo ideal: Si la cumbia y el cuarteto desplazaran a los demás géneros musicales. Si la vida fuera tan fácil como un *reality show*. Si los pechos de los personajes femeninos de los juegos fueran redondos, no puntudos, y se bambolearan. Si yo fuera real.
Un deseo de fin de año: Que seamos fuertes, que no nos olvidemos de los que están solos, de los que sufren, de Cabezas. Que no caguemos más este pobre país, lo único que nos queda.

fechas de salidas

Age of Wonders II GodGames	Otoño 2002
Anno 1503 Electronic Arts	Principios 2002
ARX Fatalis Fishtank Interactive	Verano 2001-2
Battlecruiser Millennium 3000AD	Verano 2001-2
Battle Realms Crave Entertainment	Verano 2001-2
Black & White: Creature Isle Electronic Arts	Principios 2002
City of Heroes Cryptic Studios	Principios 2002
Combat Mission II Big Time Software	Principios 2002
Command & Conquer: Renegade Westwood	Principios 2002
Dark Sector Digital Extremes	Verano 2001-2
Deus Ex 2 Eidos Interactive	Invierno 2002
Disciples II: Dark Prophecy Estrategy First	Primavera 2001
Dragon's Lair 3D Blue Byte	Primavera 2001
Duke Nukem Forever 3D Realms	Indeterminado
Dungeon Siege Microsoft	Principios 2002
Elder Scrolls III: Morrowind Bethesda Softworks	Enero 2002
EverQuest: Shadows of Luclin Sony	Diciembre 2001
Frank Herbert´s Dune Cryo Interactive	Diciembre 2001
Freedom Force Crave Entertainment	Verano 2001-2
Freelancer Microsoft	Invierno 2002
Global Operations Crave Entertainment	Indeterminado
Good & Evil GT Interactive	Primavera 2001
Grandia II Ubi Soft	Diciembre 2001
Halo Bungie Software	Mediados 2002
Harry Potter & The Sorcerer's Stone E. Arts	Diciembre 2002
Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks	Otoño 2002
Incoming Forces Rage Software	Febrero 2002
Imperium Galactica III CDV Software	Enero 2002
IronStorm Wanadoo	Fines 2002
Karma-Inmortality Dragonfly	Fines 2002
Loose Cannon Microsoft	Otoño 2002
Lords of the Realms III Sierra	Mediados 2002
Mafia: The City of Lost Heaven Illusion Softworks	Verano 2001-2
Magic The Gathering Online Leaping Lizard	Mediados 2002
Master of Orion 3 Infogrames	Otoño 2002
Medal of Honor: Allied Assault EA	Febrero 2002
Metropolis Interplay	Primavera 2001
Mobile Forces Rage Software	Primavera 2001
Moto Racer 3 Infogrames	Verano 2001-2
Neverwinter Nights Interplay	Verano 2001-2
Ozzy´s Black Skies GodGames	Diciembre 2001
PlanetSide Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians Eidos Interactive	Otoño 2002
Project IGI 2 Codemasters	Mediados 2002
Project Nomads Radon Labs	Otoño 2002
Republic: The Revolution Eidos Interactive	Enero 2002
Serious Sam: The Second Encounter GodGames	Verano 2001-2
SimMars Maxis / EA	Primavera 2001
Soldier of Fortune II Activision	Verano 2002
Star Trek: Bridge Commander Activision	Finales 2001
Star Wars: Galaxies LucasArts	Fines 2002
Star Wars: Jedi Outcast / Jedi Knight II LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic LucasArts	Invierno 2002
Star Wars: Starfighter LucasArts	Enero 2002
Strident Phantagram	Mediados 2002
Strifeshadow EtherMoon	Diciembre 2002
Team Fortress 2 Sierra Studios	Verano 2001-2
The Sims Online Maxis	Mitad de 2002
The Thing Vivendi	Mayo 2002
Thief III Eidos Interactive	Verano 2001-2
Tropico: Paradise Island GodGames	Verano 2001-2
Unreal II Infogrames	Otoño 2002
Warcommander CDV Software	Otoño 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Blizzard	Verano 2001-2
World of WarCraft Blizzard	Verano 2003-4
Warlords IV Ubi Soft	Verano 2002

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Elixir Studios / Eidos Interactive
INTERNET: www.elixir-studios.co.uk
FECHA DE SALIDA: Enero de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

REPUBLIC: THE REVOLUTION

¿SE CREEN QUE MAFIA ES EL UNICO JUEGO CON UNA CIUDAD VIRTUAL?

Por Rodolfo A. Laborde



Década del 90. La Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas se divide en una docena de pequeños países autónomos. El nuestro (o el que pretendemos que SEA nuestro) es Novistrana, un diminuto estado del cual aspiramos ser su nuevo líder... aunque para eso primero tengan que rodar varias cabezas.

Una idea realmente ambiciosa la de Demis Hassabis, fundador de Elixir Studios y el cerebro de este *Republic: The Revolution*, su primer juego. Catalogo esa idea de esta manera por más de un motivo: porque para comienzos del año que viene, este señor, junto a su selecto equipo de programadores, diseñadores y artistas con sede en Inglaterra, esperan tener listo para su juego un hipotético país de Europa del Este completamente en 3D, con nada menos que una gran capital, 4 ciudades importantes y 16 pueblos renderizados al detalle, con un millón de ciudadanos (sí, leyeron bien), cada uno con su rutina diaria única, sus creencias religiosas, sus tendencias políticas y hasta su etnia. Si tenemos en cuenta la grandeza de este juego, que empezó a desarrollarse no mucho antes de la última E3, y la fecha en la que esperan estar poniendo *Republic: The Revolution* a la venta, en enero, seguramente coincidirán conmigo en que estos chicos tienen por delante un laburo simplemente dantesco que no creo logren cumplir.

Comenzaremos teniendo tan sólo un seguidor, un cuartel general secreto diminuto y una pequeña base local de apoyo para nuestras operaciones, todo con el fin de lograr con un poco de tiempo una facción lo suficientemente poderosa como para dominar la totalidad de Novistrana. Pero la cosa no va a ser tan fácil como parece, ya que habrá 16 facciones más (ya sea controladas por otros jugadores o por la computadora) intentando hacer lo mismo que nosotros, además de un Jefe de Estado que se niega a dejarnos su puesto, y que recurrirá a cualquier artimaña para que desistamos en nuestro empeño *[N.del Ed: ¿No les suena?]*. Nosotros no somos niños de pecho tampoco, pudiendo persuadir, apretar, contratar o reclutar todo tipo de *especialistas* para nuestra causa, para lavarle el cerebro o chantajear a terceros, desde generales del ejército, altos cargos de la policía, estrellas de televisión o religiosos. Todos tienen su precio. También habrá que tener muy en cuenta dos aspectos sumamente importantes en la caótica Novistrana, aparte del vil metal: fuerza e influencia.



Muchas de las ideas de este título parecen estar tomadas de *The Sims*, uno de los juegos de PC más populares de los últimos años. En *Republic: The Revolution*, la mano viene mucho más seria, sí, pero no por ese motivo deja de haber múltiples coincidencias entre uno y otro. Como decía al principio de la nota, cada ciudadano de *Republic* será único y existirá dentro de su mundo como un personaje en 3D, con sus características faciales únicas y sus pequeños detalles, y con una animación sumamente fluida, como sucede con las personitas virtuales de Maxis. Otro detalle en el que podría llegar a haber coincidencias es que, a pesar de la complejidad del juego en sí, y de la increíble variedad de opciones, siempre tendremos ante nosotros una interface simplísima.

Vayan preparándose, porque para principios del año que viene podremos intimidar gente, dar discursos, coimear, trabajar como político y decenas de inmoralidades iguales o peores, si es que las hay. Y, como en la vida real, todo lo que hagamos influirá de una u otra manera a nuestro alrededor

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Innerloop Studios / Codemasters, Inc.
INTERNET: www.codemasters.com
FECHA DE SALIDA: Mediados de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcade

PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE

DAVID JONES VUELVE A LA CARGA LUEGO DE ESPIAR COUNTER-STRIKE

Por Diego Eduardo Vitorero

El original *Project IGI: I´m Going In* se quedó, en algunos aspectos, en puras promesas. Un juego con muchos bugs, y de esos bien feos que a veces nos crispaban los nervios. A pesar de todo, los noruegos de Innerloop Studios vuelven a la carga con *I´m Going In 2*. Esperemos que esta vez no nos decepcionen.

Codemasters se aseguró los derechos globales de la secuela y dio a conocer los primeros detalles.

IGI 2, al igual que su antecesor, será un First Person Shooter de espionaje y acción y por primera vez soportará no sólo Deathmatch sino también una modalidad de juego multiplayer para equipos muy similar a *Counter-Strike*. Los jugadores -hasta 32- comprarán el arsenal y equipo al iniciar la partida y habrá misiones de bomba, hostages, robo de documentos, etc. Un jugador que caiga muerto podrá 'comprarse' de nuevo con el dinero del team y reentrar al juego. Incluso *IGI 2* soportará tecnología de comunicación por voz.

Las misiones single player seguirán a cargo del mismo protagonista, David Jones, un ex soldado de la SAS que trabaja para una organización secreta llamada IGI.

Uno de los grandes problemas que tenía el primer *IGI* era que los enemigos reaparecían de forma aleatoria e inesperada, tornando el juego a veces muy frustrante. Esto será obviamente corregido, como otras fallas que sufría el juego al salir y que los patches no terminaron de depurar.

Los eventos que ocurren en *IGI 2* se sitúan poco después del término de su primera entrega, trayéndonos nuevas historias y aventuras en lugares llenos de conspiraciones, armamento nuclear y todas esas cosas que por desgracia están tan de moda hoy en día.



Los hechos de la vida llevarán a Jones por Rusia, Libia y China, en tres campañas enlazadas donde tendrá que infiltrarse en bases aéreas, militares, puertos e instalaciones secretas del gobierno. También tendrá que hackear sistemas de computación, a fin de obtener información.

Según la compañía, cada una de las misiones y secuencias que se vayan sucediendo internarán al jugador en la historia de *IGI 2*, haciendo que nos desesperemos por saber qué pasará en la próxima.

Además, traerá un nuevo sistema de IA en los adversarios, uno de lo puntos flojos del anterior juego. Para esta ocasión, los enemigos podrán formar grupos y estrategias para atacar o acorralarnos, y ejecutarán tácticas de combate tal cual se usan en la realidad. Los desarrolladores están asesorándose con verdaderos grupos de elite, para que el nivel de juego llegue a ser lo más realista posible.

El engine gráfico del juego estará basado en el mismo que dio vida a su antecesor, con modificaciones suficientes como para poder crear escenarios más grandes y mejor detallados, efectos climáticos propios del desierto y la nieve, ciclos nocturnos y escenarios acuáticos. En todos los casos se han recreado lugares auténticos.

Actualmente, Innerloop está en la fase de incorporación de los sonidos de las armas y ajustando detalles en la jugabilidad.

Project IGI 2: Covert Strike estará listo a mediados del año próximo.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunflowers Interactive / Electronic Arts
INTERNET: www.1503ad.com
FECHA DE SALIDA: Principios de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

ANNO 1503

LA SECUELA DE UNO DE LOS RTS MEJOR VENDIDOS EN EUROPA



GRAFICAMENTE EXCELENTE El nivel de detalle y realismo en las construcciones más la arquitectura acorde a la época le dan un toque soberbio al aspecto visual.

Por César Isola Isart

A*nno 1503* o *1503 AD* (su nombre en inglés, como pasó con *1602 AD*, la primera parte, que vendió un millón y medio de unidades en todo el mundo) aspira a ser un juego de estrategia en tiempo real basado en la administración de recursos, en el cual nosotros realmente elegimos qué hacer, si mantener una posición ajena a los combates y crecer gracias al comercio y desarrollo tecnológico, o combatir e invadir a cuanto adversario encontremos.

Explorar y colonizar son las premisas fundamentales. Se trata de un juego en tiempo real, que dejará un poco de lado el combate para abrir paso a la administración de recursos.

La idea es ampliar nuestros horizontes en busca de especias, minerales, comida, madera y demás materia prima que necesitaremos para construir casas, armas y poder mantener a nuestra gente. En caso de ser incapaces de recolectarla nosotros, podremos establecer una ruta de comercio con alguna civilización vecina. No es tan simple como en un *AoE*, en donde mandamos una carreta a hacer lo suyo, sino que en este caso, por ejemplo, deberemos abastecer a nuestros barcos para que crucen el mar, teniendo en cuenta la mercadería a comerciar, lo que nos interesa, y lo que le interesa al otro.

El juego ofrecerá tanto escenarios simples como también una campaña en la que iremos avanzando a lo largo del mapa, misión tras misión. Y tendremos también un tercer modo, totalmente libre, en donde nosotros predeterminamos si queremos que dure por siempre o no.

Desde luego, no todo será paz y amor, y tendremos que hacer también unidades de combate para protegernos o atacar. Podremos por ejemplo sitiar una isla y así no dejarla comerciar, o acompañar a nuestros barcos mercantes para que vecinos agresivos -nueve, que tendrán IA's diferentes entre sí- no nos roben los productos que ofrecemos o que después de tanto regateo a duras penas hemos conseguido. Por supuesto el escenario tendrá que ver con el desarrollo de la batalla: el hecho de que los arqueros disparen mejor desde la altura y que una montaña obstaculice nuestra visión, son claros ejemplos de ello. Un punto interesante y original dentro del juego es que las unidades sin vida (o sea, aquellas que no son soldados y trabajadores) podrán ser capturadas en plena batalla, puesto que si una catapulta se queda sin nadie que la



maneje, podrá ser tomada por cualquier jugador y usada en el momento en contra de quien la fabricó.

Ahora tan solo nos queda esperar a ver el producto final y rogar que sea tan bueno como parece.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Wizards / Leaping Lizard
INTERNET: No disponible
FECHA DE SALIDA: Mediados de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico.

MAGIC ONLINE

FANS DE MAGIC THE GATHERING, ANTE USTEDES, EL PARAÍSO

Por Mario Marincovich



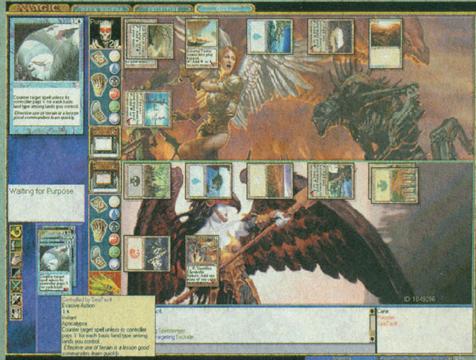
Wizards of the Coast planea sacar en 2002 la versión online del juego de mesa más jugado alrededor del mundo. Leaping Lizard es la encargada de recrearlo en nuestros monitores, una tarea casi titánica. En estas líneas, sus peripecias para lograrlo.

Seis millones de personas no pueden equivocarse. Ese es el número de jugadores activos que hay repartidos en 52 países, que juegan, practican y respiran *Magic The Gathering*.

Por eso Wizards pensó en atrapar definitivamente a todos los jugadores activos y aquellos que dejaron de jugar, como yo. En este último punto me siento realmente identificado y creo que Wizards ha dado en el clavo con este juego. En mi caso, tengo 27 años de edad y por razones personales (familia, novia, trabajo) no cuento con el tiempo suficiente para practicar o jugar, y *Magic Online* a llegado a mi vida para reflorecer mis tiempos de juventud.

[N.del Ed: Mario es Beta Tester del juego y en su página ofrece un preview en profundidad, con reportajes y fotos. Pueden visitarla en www.necromagic.com]

Una vez conectados al server, *Magic Online* nos dará la bienvenida con unos puntos llamados 'Redemption Points', que podremos utilizar para comprar sobres de cartas (1 sobre = 1 punto) y tickets para entrar a los torneos. Tal cual la vida real, en el juego tenemos una especie de escalera social para insertarnos en esta comunidad; esta escalera tiene los siguientes puntos: 1) Comprar sobres, 2) Jugar Drafts, 3) Cambiar cartas, 4) Armar un buen mazo construido y vapulear a nuestros oponentes, 5) Volver al punto 2.



De entrada hay que gastar varios puntos en comprar sobres, de forma de engrosar nuestra carpeta. Tal como lo escucharon... tendremos nuestra propia carpeta digital, que nos permitirá coleccionar todas las cartas que tengamos. En ella podremos, además, marcar las cartas que queramos poner a cambiar y hasta marcar aquellas que también tengamos en la vida real.

Al momento de cambiar iremos a la sala de 'Trade' y mediante un chat nos sincronizaremos y pasaremos a ver su carpeta y viceversa. Después de elegir las cartas que nos gustan empezará el debate de 'ésta sí, ésta no, éstas dos por éstas tres, etc'.

El modo de juego es lo más increíble de todo. Los jugadores asiduos conocerán a *Apprentice*, un juego para enfrentarse online contra otro jugador. Este programa era totalmente 'a pulmón' porque podíamos hacer estragos como tomar el control de todas las cartas de la mesa, moviéndolas, darnos más cartas de las debidas, bajar al tablero dos o tres tierras juntas, etc. En *Magic Online* no se puede hacer absolutamente nada fuera de las reglas. Podremos decidir si queremos que el programa se detenga en ciertas etapas de nuestro turno y hasta que saltee automáticamente aquellas en que no tenemos nada que hacer. Con un tablero dividido en dos, con ventanas colgantes que nos permiten ver nuestro cementerio y el del oponente, cartas faltantes en la librería, etc., Leaping Lizard logró hacer de *Magic Online* un verdadero entretenimiento. Todo está organizado en ventanas colgantes ordenadas como solapas de una carpeta. Al jugar podremos estar por ejemplo en la sala de intercambio de cartas o viendo nuestros puntos de ranking y cuando algo cambie allí las solapas titilarán advirtiéndonos.

Lo mejor y más divertido es el draft, al igual que en la realidad, ya que sentarse en una mesa de ocho jugadores a elegir cartas y armarse un mazo usando al máximo nuestros conocimientos es el summum de todo jugador de *Magic*. Eso está perfectamente simulado, hasta el mínimo detalle.

El juego posee todos los últimos sets de cartas junto con todas sus imágenes, lo cual nos hace todo mucho más fácil al reconocer los cartones por sus dibujos.

¿Es éste el futuro de *Magic*? ¿Se dejará eventualmente de jugar con cartones para pasar a la digitalización? ¿Cuánto costará este servicio? Wizards nunca hizo nada por amor al arte, todo lo contrario, deben vender hasta el cartón sobrante para amasar más dinero. Todas éstas son preguntas que el tiempo irá dilucidando mientras nuestros corazoncitos palpitan esperando el lanzamiento final de este juegazo.

FICHA TECNICA

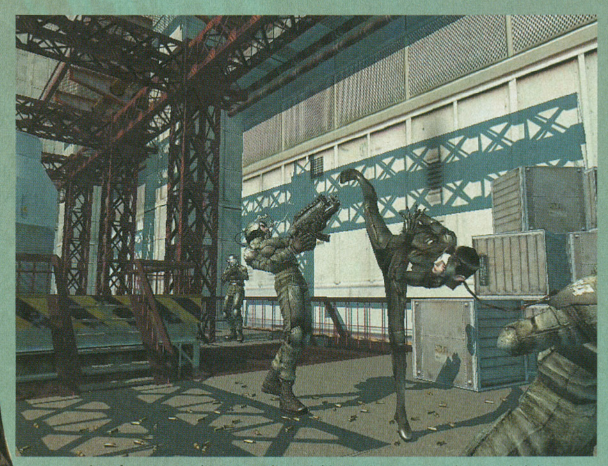
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Phantagram Interactive
INTERNET: www.phantagraminteractive.com
FECHA DE SALIDA: Algún momento de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción

STRIDENT THE SHADOW FRONT

DE COREA CON AMOR

Por Patricio F. Land

Finalizada la Tercera Guerra Mundial el mundo ha quedado nuevamente en ruinas. Muchos gobiernos plantean que es tiempo de mirar hacia delante y dejar los impulsos destructivos de lado. Sin embargo hay quienes todavía están sedientos de sangre y venganza. A pesar de los esfuerzos de las Naciones Unidas por poner paños fríos en las regiones más afiebradas del planeta, los brotes de violencia ponen a prueba la capacidad de sus fuerzas de elite para hacer frente a una escalofriante conspiración bélica a escala global.



Seis meses atrás uno de estos grupos de soldados profesionales, denominados FIST, desapareció misteriosamente. Tras agotar todas las posibilidades de búsqueda, se dieron por muertos a sus integrantes. Afortunadamente, algún tiempo después uno de los miembros del escuadrón pudo escapar de sus captores y gracias a su testimonio pronto tendremos un espectacular fichín con el cual entretenernos el año que viene.

Nada nuevo bajo el hongo nuclear

Por lo comentado anteriormente ya podemos ir descartando ideas revolucionarias en esta propuesta de Phantagram, una empresa de soft que está a la vanguardia del desarrollo de juegos en la distante Corea. Si bien éste no es el primer título que lanza al mercado (*Kingdom Under fire*, *Duality* y *Shining Lore* le precedieron) ésta es su apuesta fuerte para el 2002. Entonces, ¿qué es lo que nos hace imaginarnos jugando horas y horas frente a este programa? ¿Por qué esas ansias incontrolables de dar otra vuelta en esta calesita violenta?

Tal vez una de las razones es que haya muchos soldados entrenados para salir con bien en las misiones más salvajes, con todas las posibilidades que estas situaciones ofrecen: escabullirse, pegar trompadas, saltar (¡inclusive por las paredes, haciendo volteretas al mejor estilo *Matrix* o hasta sobre los hombros de los propios compañeros!) o bien utilizar una amplia variedad de armas (hasta en ambas manos). Además nuestro personaje calzará un poderoso 'powered suit' o traje de combate que amplificará las potenciales habilidades de cada fibra de sus músculos, permitiéndole asestar golpes demoledores al enemigo o desplazarnos a velocidades sobrehumanas.

Pero tampoco será cuestión de ir todo el tiempo corriendo o caminando. Cuando empecemos a vernos superados por el enemigo será hora de enfundarnos en un powered suit más sofisticado: el 'intermedio' que otorgará mayor poder de fuego y resistencia o el 'avanzado' que nos vendrá como anillo al dedo cuando tengamos que enfrentar las vertiginosas misiones submarinas y aéreas.

Antes de cada desafío, de los que hablaremos enseguida, se pueden ajustar

algunas de las características de nuestro personaje (por ejemplo su capacidad defensiva, velocidad, etc).

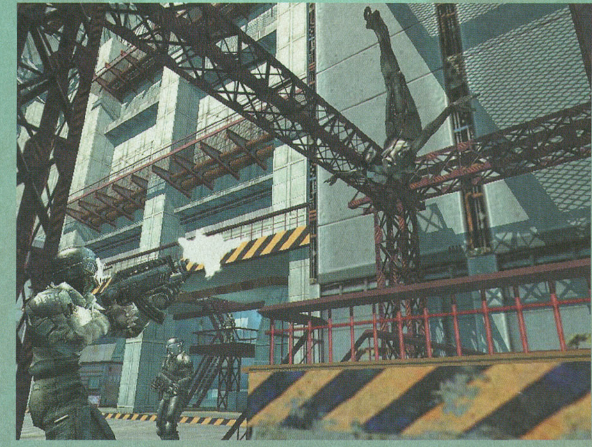
Que Buda nos proteja

Sus creadores prometen un total de veinte misiones, las cuales llevarán un tiempo promedio de media hora en ser completadas. Para que no tengamos oportunidad de aburrirnos cada una de ellas tiene objetivos bien definidos y diferentes. En algunas deberemos centrar nuestra atención en no ser descubiertos y poder infiltrarnos en las líneas enemigas, en otras deberemos escapar de nuestros perseguidores, hacer tareas de demolición, de escolta, de asalto y quién sabe, tal vez nos toque tener que salir a censar a las huestes enemigas.

Todas estas actividades las podremos realizar valiéndonos de nuestras propias fuerzas y en solitario o bien ser parte de un grupo, de un equipo o hasta de un pelotón.

Además se ofrece la posibilidad de adecuar cada campaña según nuestros propios gustos dando prioridad a los ataques con armas de fuego o a ir abriéndonos paso a las patadas limpias; lo cual, según los chicos de Phantagram, va a ser una de las características que diferenciarán a *Strident* del resto de los juegos de su categoría.

Las vistas de cámara también van a estar muy cuidadas para que la acción no se vea entorpecida por ellas, sino todo lo contrario, un punto clave teniendo en cuenta que el personaje bajo nuestro control se podrá dar el lujo de utilizar ataques poco convencionales para este tipo de juego como lo hacen los protagonistas de las películas chinas, o mejor dicho coreanas, de pelea.



¡Tiembla el Sr. Ping!

Habrá varios tipos de escollos a sortear: algunos con forma de seres humanos, comúnmente conocidos como soldados enemigos (algunos de ellos pueden estar alterados no solo de la cabeza sino también genéticamente), los nunca bien ponderados cyborgs y sus primos directos: tanques, helicópteros y nuevos y aún más gigantescos power-suits, todos equipados con sus correspondientes inteligencias artificiales que los harán tomar decisiones tácticas tales como cambiar de armas según la amenaza que les signifiquemos.

El motor empleado por el juego es inédito y realizado por la materia gris encerrada en las oficinas que esta empresa tiene en Oriente. Los desarrolladores lo han bautizado 'Blue Engine' y prometen lo que todos: que va a superar ampliamente lo conocido, pero por la información suministrada la versión de PC estará estrechamente relacionada con la de Xbox, por lo que los controles puedan darles uno que otro dolor de cabeza a los usuarios de las primeras.

El arte y el diseño de los personajes está a medio camino entre *Metal Gear Solid*, *The Matrix* y *Ghost in the Shell*. Hay minita en traje termóptico que trepa y salta por las paredes para pegarle a los guardias, hay mechas gigantes y malvados muy bien logrados. Los escenarios nos recuerdan un poco los hangares y complejos por donde nuestro querido Solid Snake dejara sus huellas. Si los movimientos y las peleas cuerpo a cuerpo y las acrobacias resultan bien implementadas puede que nos proporcione una opción interesante digna de ser instalada en nuestro baqueteado disco rígido.

No hay información respecto a la posibilidad de ser jugado en red o por Internet por lo que el que calla otorga, así que es muy posible que sea solo para jugadores solitarios.

Pero todavía es muy pronto para afirmarlo; habrá que esperar. Mientras, en el XCD tienen un video escandalosamente impresionante.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Impressions Games / Sierra
INTERNET: www.lords3.com
FECHA DE SALIDA: Mediados 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

LORDS OF THE REALM III

EL ARTE DEL ENRIQUECIMIENTO ILICITO



Por Hernán Fernández

En 1994 hizo su aparición de la mano de Impressions games un juego estratégico por turnos ambientado en el siglo XIV, en el cual el objetivo era hacer crecer nuestro reino construyendo castillos, reclutando ejércitos y formando alianzas para derrotar a nuestros rivales y convertirnos en emperadores de toda Europa. En 1996 llegó su segunda parte, manteniendo el estilo de juego, pero convirtiendo la fase de combate a batallas en tiempo real y ampliando la jugabilidad con más uso de los poderes políticos, para vencer incluso sin llegar a derramar sangre. En 2002 nos va a llegar su tercera parte, llevando todo el juego a tiempo real, tanto la fase estratégica como la de batallas, con mayor profundidad aún en la política de esa época y un nivel de detalle en las batallas supuestamente pocas veces visto.

Lords 3 tendrá un trasfondo histórico real, ubicado a fines de la era oscura, entre los años 850 DC y 1350 DC. Una época donde los reyes, mercaderes y la Iglesia luchaban por el dominio de Europa, repeliendo a su vez invasiones normandas o vikingas, mientras asediaban castillos -o eran asediados- y luchando en enormes batallas por la gloria y el poder. Abarcará gran parte del oeste del continente europeo, principalmente Inglaterra, Gales, Escocia e Irlanda, pero también en menor medida Francia, Escandinavia y Alemania; con muchos lugares y hechos conocidos, tanto reales como fantásticos, con personajes famosos como William Wallace o Robin Hood, lugares como Stonehenge y hechos como las Cruzadas. A pesar de la importancia que se le dará a la historia real en cuanto a su guión, no será en sí mismo un juego histórico, no recreará los hechos acaecidos en la realidad, en cambio servirá para dar un fuerte apoyo al ambiente y sumergirnos de lleno en ese complicado y traicionero mundo.

Chico de familia bien

Comenzaremos siendo un noble, con un pequeño trozo de tierra y unos cuantos vasallos, rindiendo tributo a un monarca superior; o tal vez empecemos siendo el monarca en cuestión. Nuestro objetivo inmediato será destronar a nuestro líder o llevar a cabo alianzas con pueblos vecinos para invadirlo, y luego con nuestras hábiles decisiones políticas y tras desarrollar un fiero ejército, conseguir ampliar nuestro poder a todo el continente.

Nuestras acciones van a dar forma al gobierno que desarrollemos. Por ejemplo, en un sistema feudal lo más importante será abarcar la mayor cantidad de territorio posible. ¡Más tierra significa más poder! Esto se representará dándonos acceso a más terrenos rurales que nos proveerán de cosas útiles, tanto alimentos como minerales y mano de obra. La monarquía en cambio no basa su poder en el hecho de tener más tierras, sino en poseer más dinero. ¡Ja! Estos comerciantes, que empezarán a crecer en pequeños pueblos no afectados por el feudalismo, de a poco irán obteniendo poder al ir poseyendo riquezas, pudiendo incluso

derrocar al gobierno feudal. Todo esto no se representará eligiendo una palabrita que indique qué gobierno queremos, sino por nuestras propias acciones.

Castillos y batallas

Otro de nuestros objetivos será reforzarnos construyendo gloriosos castillos (¡hoola, *Stronghold*!). En los *Lords* anteriores solamente podíamos elegir unos pocos tipos de castillo -cinco en *Lords 2*-, pero en esta nueva versión vamos a poder construir nuestra propia maravilla medieval desde los cimientos, aunque para los más fiacas también está la opción de usar uno ya diseñado de antemano.

Esta vez *Lords of the Realm* ganará una dimensión más, llegando a la inevitable 3D. Todo será en tercera dimensión, tanto la parte estratégica como las batallas. El engine está siendo creado desde cero por la gente de Impressions Games y garantiza que veremos unas de las más detalladas imágenes que hayan acompañado a juegos de este estilo. Las estaciones pasarán en tiempo real y la lluvia y la nieve influirán en nuestras decisiones. Ahora comprenderemos por qué no debemos iniciar una campaña de conquista cuando está llegando el invierno y sí cuando arribe la primavera.





Más allá de la calidad de los gráficos, donde se está poniendo el acento es en las propias batallas. Estamos acostumbrados a ver las típicas peleítas entre enemigos que solo consisten en uno o dos golpes diferentes y las mismas animaciones que se repitan una y otra vez. Esta gente nos promete algo nunca visto: se supone que cada soldado luchará siguiendo un orden lógico de movimientos dependiendo de los ataques enemigos... imaginen, una planicie con dos enormes ejércitos enfrentados, los arqueros de uno de los lados despliegan una lluvia de saetas en dirección a sus enemigos, que se agachan y levantan los escudos para cubrirse... momentos después ambos ejércitos avanzan uno sobre otro y vemos cómo cada soldado esquiva golpes, salta y ataca al enemigo de forma real, los caballeros embisten desde sus monturas y si alguno cae de su caballo rápidamente se pone de pie y comienza a repartir estocadas a diestra y siniestra... a mí me suena mucho a Corazón Valiente, y así es como prometen que se verá cada una de las batallas.

Los ejércitos contarán solo con cuatro tipos de unidades: soldados a pie, lanceros, arqueros y caballeros. Pero cada uno será completamente diferente dependiendo de la región de donde sean originarios. Tenemos por ejemplo lanceros escoceses, arqueros galeses o caballeros vikingos. Cada uno de ellos poseerá docenas de distintos aditamentos y armas que lograrán darnos la sensación de estar mirando un grupo de gente que se reunió a pelear y no un montón de muñequitos todos iguales.

Las batallas básicamente serán de dos tipos, las normales donde dos ejércitos se enfrentan y las de asedio, donde tendremos que capturar el castillo enemigo mediante el uso de escaleras o máquinas de guerra, y tal vez defenderlo de las tropas enemigas con el uso de arqueros o calderos llenos de aceite hirviendo.

Aunque todavía no hay información sobre los modos multiplayer que soportará, no cabe duda que serán de lo más interesantes y con muchísimas posibilidades al tener tanto énfasis en la política... imaginen lo que se podría hacer en un partido de a varios... yum yum... ¡traiciones al por mayor!

Sólo pensar en esas espectaculares batallas que nos prometen -que es lo que personalmente más me llama la atención-, sumado a una gran profundidad diplomática y tremendas dosis de estrategia, logra que me arriesgue a asegurar que *Lords of the Reales III* será un placer para todos aquellos que gusten de esta clase de alegrías.

SIEMPRE FUE IGUAL

Como gobernantes supremos no nos van a interesar las pequeñeces que afecten a nuestra plebe; por suerte ellos se las van a arreglar por sí mismos, consiguiendo su propia comida y trabajando según sus necesidades, solamente van a llamar nuestra atención cuando surjan problemas realmente graves, como una invasión o la peste. Normalmente vamos a tener que preocuparnos por indicar a qué queremos que se dedique cada una de nuestras tierras, si a recolectar alimento o tal vez a la fabricación de armas.

En *Lords 3* no vamos a hacer enemigos o amigos políticos, eso no existirá, todo se basará en pactos diplomáticos. Estos pactos secretos asegurarán -o tal vez no tanto como pensamos- un acuerdo con uno o varios de nuestros enemigos para variedad de cosas, como arreglar una mutua defensa durante una cierta cantidad de tiempo, o tal vez un pacto para que algunos comerciantes no vendan ciertos materiales o armas a nuestros enemigos; o podríamos darle una mano en una batalla por venir a un noble inferior con la condición de que nos dé parte de sus tierras, todo vale.

Como nobles que somos tenemos que ganarnos el favor de nuestro ente superior, enviando ofrendas y ayudando en lo posible. Poco a poco podremos ir subiendo en la escala social hasta que ya no necesitemos más de ese gordo pelagatos y podamos llegar a ocupar su lugar.

OZZY´S BLACK SKIES

EL ABUELO DEL METAL LA ROMPE

■ Por Durgan A. Nallar

Este mes esperamos la vertiginosa caída a tierra del viejo Ozzy Osbourne, de paso que celebramos su nuevo álbum *Down to Earth*, que realmente está para chuparse las orejas. Y el juego no parece ser para menos. *Black Skies* es un invento de iROCK Interactive que cuenta con muchos buenos elementos de alegror. Aquí les mostramos lo que nos depara el oscuro cielo.



EL PECADO DEFINITIVO

Basado en la imaginería de la vieja ópera magna de Ozzy, **The Ultimate Sin**, estos negros cielos de Ozzy nos verán a lomos de gigantescas criaturas aladas para enfrentarnos en furiosas batallas aéreas al ritmo del heavy metal. Habrá murciélagos gigantes, dragones, búhos y otros monstruos; y toda clase de poderes, armas y power-ups. El equipo de iROCK ha estado muy ocupado estos días optimizando el código final del juego, redibujando texturas y preparando el lanzamiento.



AULLAR A LA LUNA

Asumiremos el rol de Ozzy Osbourne durante distintas etapas de su carrera a medida que atravesemos las tres campañas del juego. En la primera, llamada *Chrysalis*, seremos un Ozzy mitad hombre mitad lobo, recordando a otro de los discos del brujo blanco, **Bark at the Moon**. El juego estuvo un año completo en desarrollo, y contó con el Okay del mismísimo Ozzy Osbourne.

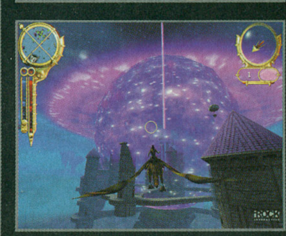












AÑOS NEGROS

En la siguiente campaña, *Pariah*, seremos un Ozzy arruinado, mugroso y malévolo, resultante de los viejos años con Black Sabbath... La tercera es una sorpresita, dicen. Cada una tiene 10 misiones plagadas de vértigo y maniobras que nos dejarán sin aliento a nosotros y a las bestias que cabalguemos. Habrá objetivos de destrucción, protección de caravanas y cosas así, variadas y bien locas. Ah, y claro, habrá por ahí una decapitación, para no perder chapa.



EL MEJOR

Black Skies se podrá jugar en tercera persona, pero también en primera. Esperemos que los iROCK logren superar el trabajo de Illusion Softworks en un título con mucho parecido, *Flying Heroes*, que vimos en mayo de 2000. *Black Skies* cuenta con una historia, a diferencia de éste último, y por eso vuela con ventaja. Será necesario que también supere en velocidad el estilo de combate visto en *Drakan: Order of the Flame*, de Psygnosis.



EN LOS OJOS DEL MUNDO

Ozzy's Black Skies cuenta además con la música del grupo, extraída de distintos discos y vuelta a grabar, por ejemplo *Crazy Train*, *War Pigs*, *Paranoid*, *No More Tears* y *See You On The Other Side*. Incluso el propio Ozzy grabó la primera pista que escucharemos en el juego. Esto motivó que diversas revistas especializadas en el mundo de la música prestaran atención a *Black Skies*. El juego estará en formatos PC, PlayStation 2 y Xbox. En tanto, Ozzy sigue de gira por los Estados Unidos en el *Merry Mayhem Tour*, junto a Rob Zombie y Mudvayne.

MAFIA

The City of Lost Heaven

De los creadores de Hidden & Dangerous llega en 2002 un sorprendente juego de acción y aventuras que sin duda nos dejará pegados al monitor durante muchísimo tiempo. Esta vez se trata de vivir en carne propia uno de los períodos de la historia más violentos. La década de 1930 dio vida a pandillas de matones elegantes, persecuciones automovilísticas, tiros y explosiones. ¡Mafia es todo eso, y más! Aquí te explicamos por qué el juego de Illusion Softworks podría convertirse en uno de los más importantes del año que se aproxima.

Por Durgan A. Nallar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion Softworks
INTERNET: www.mafia-game.com
FECHA DE SALIDA: Primer semestre de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Accion

MAFIA
The City of Lost Heaven

El momento está cada día más cerca. Un momento que todos esperamos en la redacción de XPC con muchas ansias.

¿Puedo confiarles algo? Cuando investigamos y colectamos información para hacer una preview de un juego que nos parece importante, terminamos realmente entusiasmados con las maravillas que las compañías prometen. Aunque la revista se haya ido a imprenta, solemos quedar charlando del tema y atentos a lo que viene. En el caso de Mafia, ese entusiasmo va más allá todavía. Mucho más lejos. Hemos esperado este juego por meses.

Los lectores veteranos de XPC saben que la aparición de *Hidden & Dangerous* en ese año del Señor de 1999 nos tomó por sorpresa, pero en sólo dos días se convirtió en el único tema de conversación de la redacción. *H&D* nos estalló en la cara como una granada. ¡Qué juego! Aún hoy, más de dos años después, algunos de nosotros seguimos jugándolo cada tanto.

Es verdad que cuando salió tenía cien mil bugs, pero la ambientación y sentimiento de compañerismo que despierta al jugarlo en equipo no tiene comparación.

Además a casi todos nos enloquece lo relativo a la Segunda Guerra Mundial, ese escenario entre primitivo y mecánico donde los hombres se miden por su coraje, fuman pólvora y escuchan a Elvis. Nada de armas de rayos y tipos que saltan como conejos.

Illusion Softworks salió de la nada al mundo de los juegos, y nos dio una lección. *H&D* tiene una jugabilidad endiablada, es de los que te hacen quedar hasta la madrugada chupando el monitor. No se trata de gráficos, que igualmente fueron excelentes para su época, sino de adicción, de la adrenalina pura que corre por los cables de las redes.

Lo elegimos como el Juego del Año en nuestra entrega de premios anual.

"Estaba fumando un poco entre sesión y sesión de configurar parámetros, cuando uno de los artistas gráficos me dijo que unos terroristas habían estrellado un Boeing contra el World Trade Center. No podía creerlo, pero cuando fui a ver la CNN el rascacielos estaba desplomándose. Me sentí enfermo. Como si alguien inesperadamente me hubiera pateado las bolas por la espalda. Esto no puede ser."
Daniel Vávra

Alma de capo

Cuando nos contactamos por primera vez con estos poderosos muchachos de Illusion, por medio de una llamada telefónica a sus oficinas en la hermosa Praga, comprendimos dos cosas: que por suerte entienden inglés y podíamos comunicarnos (la penetración cultural sajona tiene su lado positivo) y que la cuentan muy clara en el tema de los juegos.

Valga la aclaración que no todas las compañías desarrolladoras de juegos están integradas por fanáticos de estos, precisamente. Muchas veces son programadores que hacen su trabajo con menor o mayor entusiasmo. En cambio, el staff de Illusion se compone de fanas a muerte de los fichines, tanto de PC como de consolas (piensan com-





prarse una GameCube y una Xbox, y ya tenían una PlayStation 2 para los breves momentos de descanso, en los que no quieren ni acercarse a una PC). Es decir, como les gustan los juegos, los hacen buscando que tengan una jugabilidad especial y que generen toda la adicción posible.

Entonces pueden entender por qué estamos tan excitados con la salida de *Mafia: The City of Lost Heaven.*

Recesiones eran las de antes

Este nuevo proyecto de los checos ya casi es una realidad. *Mafia* está en etapa Alpha, es decir con todas las misiones y elementos del juego completos, y en este momento atraviesa el proceso final de debbuging y optimización.

Es un trabajo arduo que no estará terminado hasta marzo por lo menos. Cuando les preguntamos, los muchachos no arriesgaron una fecha de salida y se atuvieron al ya clásico 'when it´s done'.

Los cruentos escenarios de la Segunda Guerra Mundial que viéramos en *Hidden & Dangerous* dan paso en *Mafia* a los de los años ´30, otra de las épocas más jugosas de la historia. ¡Esta vez nos convertiremos en un capo mafioso de peso pesado!

"Nos gustaría lograr en los videos intermedios de Mafia al menos una calidad igual a la de de los 'mejores' juegos japoneses, y juzgando por los resultados obtenidos hasta ahora, no parece una cosa imposible. Así que mantengan los dedos cruzados."
Daniel Vávra

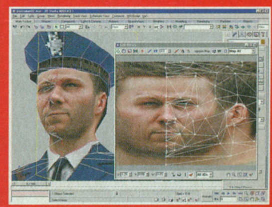
Así es, un gangster con todas las letras. Imaginen lo que eso puede significar para un juego en el que además tendremos libertad de acción, a pie *y a bordo de vehículos antiguos recreados a la perfección*. El escenario elegido es fascinante, con sus ciudades industrializadas y su submundo violento, hampones de traje cruzado y tommys escupiendo una lluvia de balas calientes.

En la década de 1930 en los Estados Unidos el dinero escaseaba a causa de la depresión, así que la gente hacía lo que podía por llevar su vida adelante. Las películas eran furor, y los juegos de mesa y salón muy populares. Verdaderas multitudes se agolpaban en torno a una radio para oír el partido de los Yankees (recién a fines de 1939 el 80% de la población tenía una radio en su hogar). Los más jóvenes bailaban al ritmo de las bandas callejeras. Franklin Roosevelt daba sus peroratas de fogón. La novela de misterio estaba en su época de oro con Agatha Christie, Dashiell Hammett y Raymond Chandler.

Ciento veintitrés millones de americanos vivían en 48 estados, con una tasa de desempleo del 25%. Las expectativas de vida de un varón eran de 58 años, la de las mujeres, 61; eso si no eran víctimas del altísimo nivel de delincuencia que existía, otra de las tristes consecuencias de la recesión. El salario medio de los que conseguían trabajo era de 1.300

LOS PERSONAJES

En *Mafia* existen alrededor de 50 personajes diferentes, con menor o mayor participación en la historia. Muchos de ellos interactuarán con nosotros y nos acompañarán en ciertas 'tareas', aunque no podremos darles órdenes. Según Illusion, responderán a las diferentes situaciones siguiendo los algoritmos de su inteligencia artificial.
Todos fueron modelados utilizando el sistema de captura de movimientos de Ascension. Se contrataron actores profesionales para las mímicas y para las voces. Cuentan con animación facial (muestran alegría, pánico, etc), mueven los labios en sincronía al hablar, sus ojos pueden seguir una dirección distinta a la cabeza (sobre todo cuando los atropellemos, muhaha), pestañean y sus cuerpos son capaces de gesticular con enorme realismo. Los veremos subir a vehículos con naturalidad, correr para tomar un tren o agarrarse a las trompadas. También los veremos agacharse cuando les rompamos el lomo con el bate de béisbol.
Al respecto, dice Vávra: "Mi confianza en la calidad de nuestros animadores fue confirmada durante la visita de un técnico de la firma donde adquirimos el equipo de captura de movimientos. No estábamos seguros de ciertos detalles técnicos y él vino a ayudarnos en la optimización del equipo. Sin embargo, tras mostrarle lo que habíamos hecho, dijo que era la mejor sesión de 'motion capture' que había visto en su vida. Se puso a tomar notas de nuestro método para compartirlo con otros usuarios (un par de importantes estudios televisivos de Europa)."
Aparte de estos, hay varias docenas más de personajes 'simples' deambulando por Lost Heaven para brindar la sensación de que estamos en una ciudad viva.







dólares. Un galón de leche costaba 14 centavos, 9 una barra de pan, 49 un filete de carne.

El invierno de Don Daniel

El equipo de Illusion, liderado por Daniel Vávra -*Don Daniel*, como gusta que lo llamen ahora- un loco de cola de caballo y mirada ceñuda, confiesa entusiasmado que la inspiración para crear este juego proviene del invierno. Sí, del cruel invierno en Checoslovaquia en el que pasaba horas mirando las viejas películas de Robert De Niro, James Cagney y Humphrey Bogart mientras la nieve se acumulaba en las ventanas. Filmes donde el plomo silbaba en todas direcciones y las persecuciones en automóvil eran moneda corriente. Lo habló con el resto del equipo y todos estuvieron de acuerdo. "Es más", dice Daniel, "todos se confesaron grandes seguidores de mis películas favoritas y de los coches y no dudaron en que nuestro próximo juego tendría que ser sobre esa maravillosa etapa histórica". Así, podemos esperar que *Mafia* sea una mezcla de los elementos de acción y suspenso que caracterizaron películas como *El Padrino* y *Los Intocables*.

Luego del éxito de *Hidden & Dangerous*, estuvieron de acuerdo en que podrían explotar el mismo engine, agregándole elementos y modernizando el código para las nuevas placas aceleradoras de video. Sin embargo, y a pesar de la presión de los directivos de Take-Two Interactive que querían ver terminado el juego cuanto antes, concluyeron en que el proyecto era demasiado ambicioso para el engine que tenían. Decidieron crear nuevas herramientas y esa fue una de las razones por las que *Mafia* sufrió varias postergaciones. El nuevo motor, al que llaman indistintamente LS3D engine o Insanity 2 engine, cuenta con todo lo necesario para la acción que veremos en el juego. Soporta toda clase de efectos especiales ideales para dar ambientación, especialidad de Illusion. Para que se den una idea, en una misión nocturna que toma lugar en una granja desierta en las afueras de la ciudad, de repente se desata una tormenta, comienza a llover y el cielo se ilumina con relámpagos. Los árboles se balancean en el temporal, el viento arrastra las hojas y, de súbito, ocurre una tremenda explosión. ¿Suena bien, eh? Este nuevo motor gráfico, realmente potente, será también el que utilice *Hidden & Dangerous II*.

"Mis colegas han estado haciendo el scripting de misiones 40 horas seguidas sin siquiera dormir, y pasan sus fines de semana trabajando para tener todo listo antes del plazo final."
Daniel Vávra

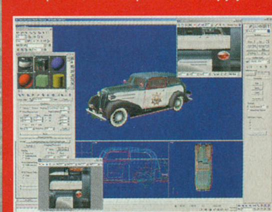
Mafia correrá bien en un procesador de clase Pentium III o AMD K7 con 128 MB de RAM (con 64 también será jugable). Requerirá una placa aceleradora de video compatible con Direct3D de al menos 16 MB (tipo TNT2 y Voodoo 3), pero en ese caso habrá que bajar la calidad de las texturas para que corra a buena velocidad en 800x600. Las placas ideales serán las GeForce2, ATi Radeon y superiores. Soporte para compresión de texturas o 32 MB de RAM son necesarios para ver el juego en alta resolución y con la mejor calidad de imagen.

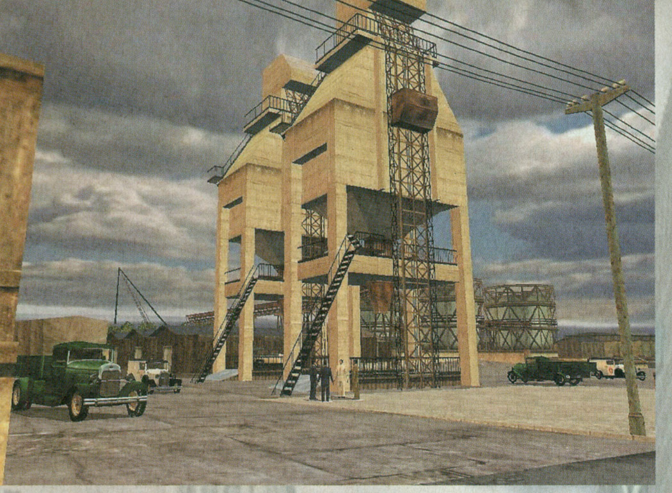
Estos últimos datos me tienen preocupado, sin embargo. La enormidad del juego y la calidad que parece transpirar por todos los poros me hacen dudar de que realmente funcione tan fluido con el hardware anunciado. Sin embargo, Illusion Softworks insiste



LOS VEHICULOS

En *Mafia* tendremos unos 60 vehículos distintos para conducir, incluyendo bellezas de la época como el Ford T, el preciosísimo Roadsters y hasta utilitarios tipo camionetas de reparto. Por cada uno existirá la opción de elegir el color y se presentará una variedad de modelos: coupé, sedán, cabriolet y speedster.
Lo mejor de todo, sin embargo, es que el engine simula la física de estos coches con un ajustado realismo, tomando en consideración los parámetros auténticos: velocidad máxima, aceleración, porcentaje de engranajes y válvulas intervinientes, la masa y su distribución sobre los ejes, el tipo de suspensión, el coeficiente de fricción y más. Todos esos valores y factores son los mismos en los modelos del juego que en los vehículos reales. Algunos serán lentos pero robustos, otros más veloces pero menos resistentes a los golpes y balazos.
Los autos se pueden deformar y sufrir daño en una forma muy realista. Como pueden ver en el video que pusimos en el XCD, es posible reventar un neumático de un tiro, hacer estallar los vidrios de un batazo o destrozar el coche por completo. ¡Miren la suspensión que tienen! Manejarlos seguramente será un placer.
Es importante destacar que aunque las características físicas de cada automóvil sean tan realistas, el tipo de control se acercará más al estilo arcade. "Nos estamos esforzando en conseguir incluso mejor manejo y reacción de los coches que en *Gran Turismo*", afirma Illusion, "que es, probablemente, el mejor juego de este tipo que se haya creado".
Un pasajero (no el conductor) podrá disparar a través de la ventanilla mientras el auto esté en movimiento.
Por supuesto, Mafia soporta volantes y joysticks.





en que no hay nada de qué preocuparse.

Mafia llegará al mundo de las consolas unos meses después que la versión para nuestras máquinas. Habrá una conversión a PlayStation 2 y posiblemente a Xbox.

La huida

Mafia es la historia de Tommy Angelo, un muchacho de ciudad que se siente contento de tener un trabajo en esos tiempos de crisis. Tommy conduce un taxi y se conoce al dedillo cada recoveco de la ciudad. Su vida da un vuelco cuando una tarde tres matones se meten de improviso en el vehículo y le ordenan a punta de pistola que se saque de encima a sus perseguidores, miembros de otra 'familia' de la zona. Tommy es un as del volante, así que por supuesto lo consigue tras una fugaz escapada ("el miedo siempre está", me dijo un tachero recién asaltado en Buenos Aires, "pero nadie raja mejor que un taxista").

Al final del recorrido, Tommy recibe una dramática invitación. Los delincuentes quieren que se les una. Es un feroz conductor, 'algo que Don Salieri aprecia enormemente'. Además, los muchachos de Don Morelli suelen picar en pedacitos muy chiquitos a cualquier infeliz que se les cruce. Angelo. Luego lo trituran. Luego tiran lo que quede al río en una bolsa con piedras. Las opciones son pocas; mejor dicho, ninguna. De esa forma, el bueno de Tommy pasa contra su voluntad a pertenecer a la familia de Don Salieri, hombre respetable del conurbano.

He aquí que los primeros tiempos de Tommy como gangster no terminan de disgustarle del todo. Más bien, la cosa le agrada. Dinero no le falta, mujerzuelas tampoco, y no está feo eso de amenazar y extorsionar. Se siente protegido por Don Salieri, y disfruta los porrazos que se comen los muchachos de Morelli. Miren ustedes, con el tiempo el pequeño Tommy se convierte en uno de los matones más respetados de la 'familia'.

Tommy conoce a una dulce mujer, se casa y tiene hijos. Ah, cuando tenés hijos también conocés nuevos miedos. Lo que antes no te importaba, ahora se convierte en un problema. Tenés que cuidarte, porque tus vástagos necesitan de vos. Eso le pasa a Tommy. Gradualmente, comienza a ver el lado sombrío de su trabajo: asesinatos, muertes, balaceras, persecuciones en coche donde el mínimo error puede significar un accidente. La orden que llega obligándolo a asesinar a alguien a quien conoce bien e incluso tiene aprecio. Ya no se siente cómodo en el papel de matón. Poco a poco, Tommy piensa en salirse.

"Ayer el tiempo estaba tan hermoso que, junto con el principal diseñador gráfico, brincamos al auto y nos fuimos a manejar al campo. No para darnos un chapuzón, me entienden, sino para buscar el punto más alto posible desde donde tomar para el juego -con nuestra nueva cámara digital- unas fotografías panorámicas del glorioso cielo estival."
Daniel Vávra

Nosotros ya sabemos, porque somos argentinos la mayoría de los que leemos esta revista, que no puede uno salirse de la mafia así nomás. El quiebre para Tommy llega cuando le ordenan matar al contador de la 'familia', conocido suyo, porque el tipo estuvo pasándole información a la policía (sólo para salvar a sus seres queridos); acto seguido, tendría que 'limpiar' a los amigos de su propia esposa... Es inconcebible. Tommy necesita tomar una decisión.

Paraíso perdido

Lost Heaven es el nombre de la ciudad donde transcurre la acción. Un mundo virtual recreado a imagen de las viejas metrópolis americanas de los años '30. Tiene una extensión de casi 20 kilómetros cuadrados, con límites, campos en las afueras, paisajes que la rodean y tráfico perfectamente simulado. Los peatones van y vienen a sus trabajos y hogares, fuman en las esquinas, leen el periódico. Los edificios y estructuras son únicos para cada calle, con lo que una vez que conozcamos la ciudad podremos saber dónde estamos con sólo mirar a nuestro alrededor. Lost Heaven tiene un aire muy similar al que conocemos de las películas. "Hemos usado libros de arquitectura y de coches", explica Daniel, "tenemos libros sobre todos los edificios públicos de los Estados Unidos construidos entre 1933 y 1939, por ejemplo. También hemos recolectado mucha información en Internet, un enorme archivo de estructuras, autos, radios, trenes, naturaleza propia de la Costa Este...

FIDELIDAD HISTORICA

Los artistas de Illusion Softworks trabajan con bibliografía de la época. Aquí vemos el Aeropuerto Internacional de Lost Heaven recreado a semejanza de una vieja fotografía.





queremos que Mafia sea lo más fiel posible a aquellos años además de tener una acción sin respiro y un gran suspenso."

La ciudad contiene una variedad de suburbios, incluyendo un centro comercial con rascacielos, barrios elegantes, áreas industriales y favelas. Se han utilizado texturas fotorrealistas incluso en las construcciones más modestas. "No son simples fotografías", continúa Don Daniel, "hemos tenido cuidado en afinar los colores y contrastes de todas las texturas, así como en los demás aspectos gráficos." Efectivamente, la belleza apreciable en las capturas de pantalla que ven aquí hablan por sí mismas.

En Lost Heaven hay cines, iglesias, estaciones de bomberos, museos, teatros, bancos (oh, yeah) y demás edificios que nunca se repiten. Hay un aeropuerto internacional (véanlo aquí al lado) y un barrio chino.

Decenas de vehículos se mueven permanentemente por las calles, los peatones caminan por todas partes y la policía mantiene la ley y el orden. Si un jugador comete una ofensa o un crimen en público, la policía lo perseguirá. Es posible, cómo no, romper varios objetos de la calle, incluso atropellar a un peatón, pero al toque habrá que rajar o terminaremos llenos de agujeros. Y en adición al tráfico normal, Illusion ha creado un sistema de transporte público. No sólo podemos ir a pie o manejando sino también en tren o ferrocarril elevado.

Para completar esta increíble simulación de ciudad, existen alrededor de 30 edificios relacionados con las misiones encargadas por Don Salieri en los que podemos entrar. Los interiores se acercan al fotorrealismo, según Daniel, porque se ha utilizado la mayor cantidad de polígonos que soporta el engine sin interferir el rendimiento del juego. Tales lugares son una iglesia gótica, un hotel de mala reputación, una enorme galería comercial, una prisión abandonada, un motel, los apartamentos de los personajes principales y el muelle de Lost Heaven.

Vidas al límite

Mafia contiene 20 misiones principales, que siguen la historia del juego, contada también con animaciones intermedias, y varias misiones secundarias que dependerán de que queramos o no seguir las órdenes de Don Salieri. "Hay varios giros imprevistos en la historia", dice Daniel, "sorpresas y situaciones muy extrañas. Cada misión es bien distinta de la anterior, y aquellos a quienes les gustaron las ideas innovadoras de *Half-Life* o *Metal Gear Solid* estarán muy satisfechos." Illusion se propuso desde el principio que no haría misiones repetitivas, por lo que cada una se juega diferente y transcurre en un escenario distinto de la ciudad.

Los objetivos de cada misión comprenden sopapear, apretar, colocar bombas, intimidar, romper cosas y asesinar a las víctimas elegidas por la 'familia'. Por supuesto, una de las más atractivas posibilidades del juego está presente en varias misiones: las persecuciones desenfrenadas en alguno de los casi 60 vehículos disponibles, cuya física de manejo hiperrealista es una de las particularidades centrales de *Mafia*.

Las misiones toman lugar en dos niveles. Como conductor, Tommy debe escapar a menudo de la policía o de los otros mafiosos. Aquí la acción se ve en tercera persona o desde el interior del coche. En una de las misiones, Tommy incluso debe participar en una carrera de autos deportivos en un circuito especial, aparentemente propiedad de uno de los 'padrinos'. No sólo eso, la experiencia de conducir por la ciudad respetando incluso las señales de tránsito y evitando problemas con la policía ya de por sí parece valer la pena. Yendo a pie, por otro lado, Tommy puede llevar a cabo las tareas especiales encomendadas por Don Salieri, que comprenderán una multitud de situaciones. La acción se ve en tercera persona. Algunas misiones serán por tiempo, en otras podremos tomarnos el asunto con



calma. Habrá múltiples formas de alcanzar los objetivos, dándonos una gran libertad, pero la historia es lineal, por lo que todas llevarán a un final idéntico.

La primera misión es la clásica persecución en vehículos mientras las balas pasan silbando y agujerean el chasis. En otra misión, por ejemplo, Tommy y un ladrón de cajas fuertes deben colarse en la casa fuertemente custodiada de un fiscal en busca de documentación probatoria. En otra, armado con un revólver de seis balas, debe ejecutar públicamente al anfitrión de una fiesta a bordo de un barco de vapor colmado de invitados. En varias oportunidades Tomy debe salvar el pellejo al encontrarse en medio de un tiroteo entre dos bandas rivales.

Habrá muchas armas para hacer el trabajo: Colt 1911, la famosa 'Tommy Gun', el S&W 27 Magnum y otras pistolas y escopetas, fusiles automáticos, un sniper y una serie de armas de corto alcance como una navaja, un bate de béisbol y hasta una manopla de acero (que durante un tiempo pensaron quitar, por ser un juguetito 'excesivamente violento'). También, cocteles molotov y explosivos.

Mafia es, evidentemente, un juego muy violento y orientado al público maduro. Todo lo que hay que hacer está al margen de la ley.

No es que los muchachos de Illusion Softworks sean chicos malos, simplemente quisieron retratar adecuadamente la época en la que está escenificado el juego.

Zona liberada

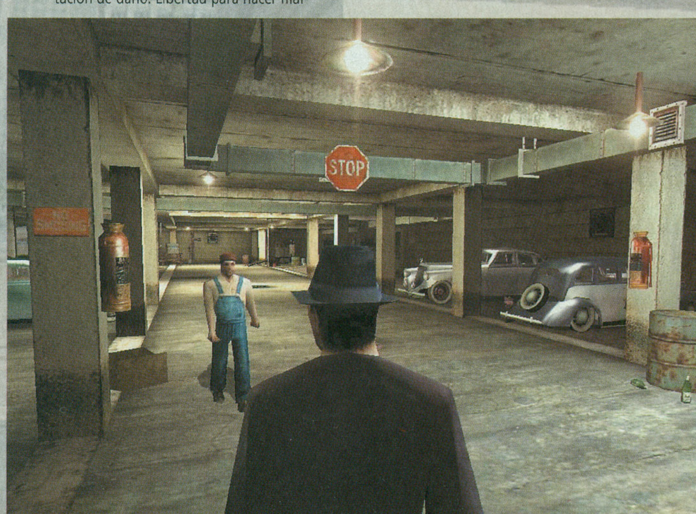
La historia de Tommy promete ser sólida y con muchas sorpresas. Hay condiciones que de cumplirse podrían convertir al nuevo título de Illusion en un verdadero clásico. Enumeremos: La ambientación de 1930, una ciudad con vida propia, con edificios y calles únicas, peatones y tráfico. Personajes singulares, perfectamente animados y con gran inteligencia, muchos de los cuales nos acompañarán en ciertos momentos. Conducción de vehículos de época con una física completamente realista y un sistema de representación de daño. Libertad para hacer maldades. Misiones con objetivos primarios y secundarios, no repetitivas. Armas por doquier... y encima una historia llena de giros inesperados.

Sin embargo, como pasara con *Hidden & Dangerous*, todos en la redacción estamos a la espera de que el multiplayer de *Mafia* sea su lado más brillante.

Hay siete modos, incluyendo los clásicos Deathmacth y Capture the Flag, pero no nos fueron suministrados mayores precisiones sobre los demás. Daniel Vávra comentó que como grandes fanáticos de *Counter-Strike* y si el tiempo se los permite incorporarán un modo de combate entre policías y gangsters. Existiría alguna especie de modo skirmish también, con el que podríamos enfrentar a la IA del juego. Por desgracia, no soportará mods.

Y miren esto: al terminar el juego se habilitará en el menú un modo 'bonus' que nos permitirá correr carreras con los vehículos que hayamos obtenido. Los circuitos atravesarán los principales puntos de la ciudad y sus alrededores, y estará presente la pista especial que aparece en una de las misiones comentadas. "De esa manera", termina Daniel Vávra, "el jugador obtiene en premio junto con *Mafia* un juego de la calidad de Need For Speed".

Personalmente, también me gustaría que exista un modo de persecuciones (y si Mafia cumple con todo lo que promete, probándonos que se puede lograr, que luego haya una comunidad virtual donde ser capo mafioso; sería una mezcla alucinante entre *Motorcity Online* y *Gangsters*)



REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoria como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún asi son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

SIMULADORES

PUZZLES/INGENIO

DEPORTES


FLIGHT SIMULATOR 2002

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

CIVILIZATION III	93%
FLIGHT SIMULATOR 2002	95%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Fang / Microsoft
INTERNET: www.zootycoon.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 250 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/ME/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **70%**

ZOO TYCOON

ESTIERCOL, RUGIDOS Y HAMBURGUESAS

Por Leonardo Panthou

Zoo *Tycoon* nos deja diseñar y administrar un zoológico. Ello implica contener a los animales en un hábitat artificial adecuado y por otro lado, instalar negocios y servicios para satisfacer a nuestros clientes. Ello implica tener a animales y personas felices, mientras nos las arreglamos para evadir los números rojos.

Una vez que los animales se sienten a gusto con su ambiente (con el suelo, flora, comodidades y contenciones adecuadas) nuestra intervención es menor y el resto queda en manos de los guardianes contratados para alimentarlos, asearlos y curarlos. Cada especie tiene gustos bien diferenciados y hay algunas, en especial las más populares, más difíciles de criar y complacer (como los osos panda). Aún así, una mayor capacidad de interacción y expresión les hubiera conferido más personalidad. La variedad de especies es extensa (alrededor de 40) y se pueden bajar más de Internet.

La que suele dar problemas es esa masa insaciable de omnívoros que paga la entrada. Los clientes son quisquillosos y se concentran donde huelen comida. La solución que encontré fue dispersar los puestos de comida (hamburgueserías, heladerías, etc.) de manera que no se saturen. También hay que abastecer a las personas con todo tipo de comodidades y atracciones para mantener vivo su interés. Para ello hay unos 175 objetos disponibles: asientos, fuentes, caminos, baños, jardines japoneses, pajareras, puestos de souvenirs y otros 'curros' donde la gente puede gastar su dinero.

Hay dos modos de juego: libre y escenarios. En el juego libre (más relajado y experimental) se eligen el capital inicial y el tamaño del zoológico. Los escenarios son más desafiantes: ponen plazos y objetivos (que terminan siendo todos muy parecidos). Los primeros son un trámite fácil y lamentablemente deben cumplirse para destrabar los escenarios avanzados. ¡Si sólo se pudiese acelerar la acción! Los últimos son difíciles hasta que uno les agarra la mano. Al principio es emocionante sofocarse con las deudas y entrar a podar todos los gastos superfluos. Pero luego de descubrir cómo funciona todo, las necesidades de cada animal y cómo invertir eficientemente, el proceso se torna mecánico y unidireccional.



ZOO TYCOON EN CASTELLANO Microsoft lo presentó a la prensa en el zoológico de Buenos Aires.

La interface es muy fácil de usar (muy gráfica, intuitiva e informativa) pero con el tiempo van emergiendo problemas. Hay objetos que tapan a otros, estorbando nuestro trabajo. Aunque existe el botón 'pause', hay veces que los negocios o empleados requieren un manejo minucioso e individual. Hay muy poco control sobre la opción de investigación y desarrollo. Y hay otros gastos, como marketing, que están simplificados. Más opciones financieras, por ejemplo, hubieran abierto nuestro abanico de estrategias.

Los gráficos hacen lo que deben sin sobresalir. Los animales tienen lindas animaciones aunque la clientela no es muy divertida de observar (después de todo sus funciones básicas son mirar, pasear, sentarse y comer). El juego debería haber hecho hincapié en lo visual para exhibir los animales con todo detalle y gracia. Llamativamente los sonidos tampoco son interesantes, la música está restringida al menú principal y durante la pausa del juego hay un vacío sonoro poco estimulante.

A pesar de su premisa inusual y de ofrecer algunos buenos momentos, a la larga *Zoo Tycoon* se vuelve repetitivo y cansa. Sólo recomendable para los amantes de los animales o los devotos a los tycoon.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Nuestra única chance de administrar un zoológico.
LO QUE SI: Es original. La idea de satisfacer tanto a las atracciones vivientes como a los clientes. Accesible. Apto para todo público. Levemente didáctico. Expandir animales y objetos vía Internet.
LO QUE NO: Debería haberse aprovechado el contexto para ofrecer una experiencia audiovisual más atractiva. Desarrollo unidireccional (pocas estrategias). Algunas opciones limitadas o simplificadas. Cuando los clientes y/o los animales se encaprichan y se hace imposible satisfacerlos.

70%
MUY BUENO

PROMEDIO **71%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Reality Pump / JoWood Productions
INTERNET: http://worldwar3.jowood.de/index.php
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

WORLD WAR III BLACK GOLD

DEJA VU EN TIEMPO REAL

Por Santiago Videla

Tiempo atrás, la gente de Reality Pump revolucionó al mundo de los juegos de estrategia en tiempo real, al crear *Earth 2150*, una producción de primera línea que entre otras cosas introdujo muchos nuevos conceptos que más de uno han intentado imitar.

Usando una versión modificada del espectacular engine 3D que le dio tantos éxitos al espectacular *Earth 2150*, los amigos de Reality Pump decidieron hacer algo sin despeinarse demasiado y de la mano de una idea que ya está bastante quemada nos han traído un título que a pesar de ser muy bueno está condenado a pasar como uno más del montón.

Un juego con olor a mod

Realmente no sé si la idea de Reality Pump con esto era la de crear un juego nuevo o simplemente tomarse unas vacaciones y mientras tanto currar unos mangos, pero en lo personal yo me inclino por lo segundo. En este caso los lugares de las tres facciones que teníamos antes han sido ocupados por los infaltables Estados Unidos, Rusia y los Iraquíes y lo que lleva a estas naciones a un conflicto armado es nada menos que el control por uno de los recursos más preciados de estos tiempos como es el petróleo (el 'oro negro'), cosa que por otra parte no está muy lejos de ser verdad. Desde un primer momento *World War III: Black Gold* se ve casi idéntico a *Earth 2150* y no es para menos... desde la interface, pasando por los comandos, la forma en la que están puestos los distintos indicadores dentro del juego, los escenarios y algunas otras cosas que ya les voy a ir contando. Básicamente lo que tenemos aquí no es otra cosa más que un RTS común y corriente sin demasiadas cosas que aportar al género más que un buen engine 3D, que ya fue usado anteriormente y un par de variaciones con respecto a su hermano casi gemelo, *Earth 2150*. En primer lugar, la forma de construir varía un poco con respecto a lo que normalmente vemos ya que una vez que elegimos alguna estructura o vehículo, en lugar de ser producidos en el lugar son creados fuera del mapa y traídos hasta la zona del conflicto, ya sea por helicóptero o por avión, en el caso de las unidades más grandes.



En el caso de los edificios esto puede resultar ventajoso ya que podemos poner sobre el terreno todas las estructuras que queramos y a medida que vayan siendo terminadas (y siempre que nos alcance la plata) irán llegando. Pero el problema es que así como este sistema resulta copado para el tema de las estructuras, en el caso de los vehículos es un verdadero cáncer. ¿Por qué?, se preguntarán... bueno, cada vez que una unidad es terminada, tenemos que bancarnos que el dichoso helicóptero que las trae aterrice y las deje, y en el caso de los vehículos más pesados habrá que esperar a que el avión que los transporta haga su ceremonia de aterrizaje y todo eso para dejar una sola unidad, lo que hace que armar un ejército decente se convierta en un trabajo lento y tedioso.

La estructura de las misiones no aporta nada nuevo y salvo un par de excepciones todo es más de lo mismo. La dinámica del juego es idéntica a la de *Earth 2150* ya que incluso aquí los días y las noches pasan en tiempo real e incluso es posible modificar el terreno para cavar zanjas y poner obstáculos; y aunque eso ayuda a crear situaciones bastante diversas, no es lo suficientemente novedoso como para que se nos vuele la peluca.

Si se trata de encontrar semejanzas entre éste título y la producción anterior de Reality Pump, hasta la forma en la que desarrollamos nuevas tecnologías es exactamente la misma.

Salvo por los nuevos diseños de las unidades y escenarios, todo se ve casi igual que en *Earth 2150*, especialmente si se trata de efectos especiales.

A pesar de que técnicamente *World War III: Black Gold* es un muy buen RTS, creo que este juego tiene más facha de mod que de título independiente. Si jugaron a *Earth 2150* dudo que quieran ver más de lo mismo casi sin ninguna novedad, pero si les gustan los juegos de este estilo ambientados en conflictos contemporáneos, tal vez este sea una de las mejores alternativas que van a encontrar. De cualquier modo les recomiendo que primero vean la demo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un clon de *Earth 2150* ambientado en la época actual.
LO QUE SI: Los gráficos, los efectos, algunas misiones.
LO QUE NO: Es demasiado parecido a *Earth 2150*, el sistema de construcción de unidades es bastante lerdo y pesado. A veces la dificultad se zarpa.

71% MUY BUENO

PROMEDIO
85%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mumbo Jumbo / Godgames
INTERNET: http://myth.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 96 MB de RAM, CD-ROM 4X, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía LAN e Internet.

MYTH III THE WOLF AGE

LA ERA DEL LOBO

Por Hernán Fernández

Todos sabemos que en el mundo del cine las terceras partes de nuestras películas favoritas pocas veces son lo que esperábamos, en el 90% de los casos resultan un bodrio. En el mundo de los juegos casi siempre ocurre lo contrario; si la empresa encargada de dicha tarea labura con inteligencia y mantiene lo que garantizó el triunfo de sus predecesores pero sumando todos los nuevos avances tecnológicos, el éxito está casi asegurado.

Afortunadamente, éste es uno de esos casos.



Myth apareció allá por 1997 con una nueva propuesta, revolucionando los juegos estratégicos de la época. *Myth II: Soulblighter* mantuvo todo eso y lo amplió con mejores gráficos, nuevas campañas y más unidades. *Myth III* inteligentemente imita lo que hizo *Myth II*, manteniendo la perfecta jugabilidad de la saga pero llevándola un paso tecnológico más allá.

Myth fue tan revolucionario porque obvió por completo el estilo que estaban desarrollando casi todos los juegos estratégicos del momento: recolectar recursos, construir una ciudad, amasar la mayor cantidad de tropas posibles y destruir al enemigo ganando por simple número. Todos los que estábamos acostumbrados a ese estilo de juego nos sentimos frustrados con *Myth*, teníamos solamente un limitado -y casi siempre escaso- grupo de guerreros con los que enfrentar enormes legiones de enemigos, no podíamos construir nada, ¡ni siquiera mejorar las tropas! Era un juego de estrategia pura, en donde una adecuada formación de nuestros hombres con una buena disposición estratégica era la clave para la victoria. Ese estilo de juego acompañado por un espectacular engine 3D, con el que podíamos girar, acercar o alejar la cámara para ver mejor las cruentas batallas y desmedidas cantidades de sangre, fue lo que volvió a *Myth* un clásico que todavía continúa teniendo su legión de fanáticos alrededor del globo.

El lobo sabio y viejo

Lo que un fan más teme de una continuación es que destruyan lo que tanto le gustaba de las versiones anteriores. Mumbo Jumbo cumplió su promesa, escuchó a los fans y desarrolló *Myth III* de acuerdo a lo que ellos pidieron. Principalmente la jugabilidad se conservó intacta, tanto que si no fuera por las obvias diferencias gráficas tendríamos la sensación de estar pegándole a *Myth II*. Todas las clásicas unidades están de vuelta, pero con otras cuantas nuevas que le dan mayor profundidad estratégica al asunto.

En los *Myth* anteriores siempre se hablaba sobre los antiguos héroes que lucharon contra las fuerzas de la oscuridad por el dominio del mundo. En *Myth III* se descubre la tumba de Connacht el Lobo -uno de estos héroes-, y en las polvorientas y agrietadas paredes se pueden leer las hazañas realizadas por ellos 1.000 años atrás. Esas hazañas son las que tendremos que llevar a cabo con nuestras propias manitas.

Pocas veces pude aguantar las ganas de apretar la tecla escape cuando se me presentan los largos textos de introducción que algunos juegos insisten en mostrarnos. En *The Wolf Age* me ocurrió lo impensado: la historia resultó tan atrapante que la idea no se cruzó por mi cabeza; a pesar de que los largos textos -acompañados por unas pocas imágenes- cruzaban eternamente la pantalla, mi dedo no comenzaba a temblar desenfrenadamente, ansioso por apretar la famosa teclita. Mis ojos devoraban cada palabra con avidez, esperando que se me diera la oportunidad de cumplir con lo que decían las escrituras.

Las 25 misiones que componen la campaña son de lo más variadas, desde defender un poblado enano de tremendas hordas de enemigos hasta cruzar peligrosos laberintos

plagados de alimañas. En algunas tendremos que controlar solamente a los héroes; en estas misiones el estilo de juego cambia a una especie de *Diablo*, en el que nuestros poderosos guerreros lo único que tienen que hacer es machacar un enemigo tras otro hasta llegar a su objetivo.

Lo difícil es algo que siempre caracterizó a la saga, y *Myth III* no es la excepción, a pesar que incluya tres niveles de dificultad. Incluso en la más fácil hay veces que puede hacernos transpirar sangre.

La IA fue mejorada: del lado de los enemigos, aparecen en los momentos adecuados, y ahora hasta puede ser que algunos se separen de la batalla principal para atacar a algún molesto mago o arquero. Del lado de nuestras tropas... hay algún problemilla, tienen el antiguo problema del pathfinding -léase chocarse unos contra otros y no poder llegar a donde les ordenamos-, también siguen al enemigo exacto que les indiquemos por más que huya en medio de 40 idénticos, recibiendo palos de todos lados, o que los magos -a diferencia de los arqueros- tiren sus bolas de fuego sin importarles que uno de los nuestros esté en medio.

La gente de Mumbo Jumbo no creó un engine de cero para *The Wolf Age*, en cambio tomó el de *Soulblighter* y comenzó a toquetearlo por todas partes. Ya sabemos que hoy en día todo tiene que ser 3D, por eso *Myth III* cambió los anticuados gráficos 2D de las tropas, árboles y arbustos, por sólidos modelos poligonales con excelente animación esqueletal.

Todo se ve mejor que nunca, la iluminación dinámica y las sombras proyectadas por las tropas, la vegetación -hasta los pedazos de carne que quedan tirados- dan una sensación de volumen mucho más que adecuada. Es un espectáculo ver cuando una molotov enana cae en medio de una unidad y las sombras de los futuros cachos de carne se achican y se alargan a medida que el proyectil vuela hacia ellos.

Lo único a criticar es el control de la cámara, solamente para el manejo de la misma se usan 10 teclas; se tarda un buen rato en acostumbrarse a mantener lo que nos interesa en medio de la pantalla. Eso, sumado a que muchas veces en mapas interiores las paredes no nos dejan ver y tratamos desesperadamente de centrar la acción apretando teclas a lo loco, resulta frustrante. Una opción para que las paredes se volvieran invisibles hubiera venido de perillas.

Las pocas escenas intermedias se nos presentan de dos maneras: con el mismo engine del juego y con el mismo engine del juego... no, no me volví loco, es que aparte de las



que usan el engine hay otras en video Quicktime ¡pero nos muestran las escenas con el mismo engine del juego! Los personajes ni siquiera abren la boca para hablar, solo gesticulan con brazos y cabezas y se ven muy cuadrados debido a sus pocos polígonos. Una buena animación como la que nos muestran casi todos los juegos hoy en día hubiera sido lo adecuado, ahí estuvo flojo Mumbo Jumbo.



Podemos destrozarnos alegremente con hasta quince personas, formar equipos o incluso jugar la campaña de un solo jugador de a varios. Pero si el cooperativismo no es lo nuestro, podemos enfrentarnos en trece modos de juego diferentes con clásicos como Capture the Flag hasta otros como Captures en el cual el que haya agarrado más bolas de las que están dispersas por el mapa cuando termina el tiempo gana, o Territories, que es similar pero en vez de bolas el ganador es el que controla mayor número de territorios.

Mumbo Jumbo prometió sacar más adelante el editor de mapas y el convertidor para poder usar los clásicos mapas multiplayer de *Myth II*.

WINDOWS XP

La versión original de *Myth III* es incompatible con Windows XP. Aunque en algunas máquinas puede andar, en muchas otras experimentó problemas y cuelgues. ¡Patch en camino!

Con muchos más puntos a favor que en contra, con una dificultad que nos obliga a dejar la dentadura en un frasco para no destrozar el monitor a mordiscos, con un sabor a variedad y buen gusto en los niveles e historia... pero con algunos problemas menores de IA y control de cámara, esta Era del Lobo seguro que no va a decepcionar a ninguno de los fanáticos de la saga, ni tampoco a quienes nunca lo hayan probado, siendo muy recomendable para todo el que guste de los RTS.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: RTS en el que solo tenemos un número fijo de tropas para cumplir cada misión.

LO QUE SI: Los gráficos, la diversidad de las misiones, que siga siendo *Myth*.

LO QUE NO: El manejo de la cámara, las paredes que impiden la visión, los videos, la IA de nuestras tropas.

85%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firefly Studios / GodGames
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 700 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN o Internet.

STRONGHOLD

EL VIEJO ARTE DE SITIAR UN CASTILLO

Por César Isola Isart

S*tronghold* es un 'simulador de castillos', en palabras de Firefly Studios. Es decir, un juego de estrategia en tiempo real en el que debemos atacar y defender castillos, y a su vez administrarlos a éstos y a las aldeas bajo su influencia.

Stronghold consta de varios escenarios y dos campañas. Estas últimas se dividen en una económica, muy simplista, y otra militar, mucho más entretenida y emocionante, en la cual deberemos recuperar el territorio perdido tras la muerte de nuestro padre y rey. Nuestros ancestrales dominios han sido divididos entre cuatro hombres: The Snake, The Pig, The Rat y The Wolf, y el objetivo será pasarles el trapo a todos y volver a dominar nuestras tierras paternas.



COMBATES Atacar o defender puede ser algo caótico, pero también muy entretenido.

Déficit cero

Toda la parte de administración de recursos es extremadamente simple, pues es también usada para la campaña basada en los combates. Las metas son adquirir una cierta cantidad de oro, o a lo sumo una variante de algún otro recurso. Debemos hacer que nuestra aldea crezca, consiguiendo suministros y manteniendo a la gente contenta con alimentos, impuestos lo más bajos posible, etc. Cazar animales, conseguir madera, instalar minas, hacer casas, son algunas de las funciones básicas. Al mismo tiempo, podemos construir edificios que aumenten la moral, como es el caso por ejemplo de una iglesia. Como contracara a todo esto, tenemos edificios destinados a la tortura. Igualmente no los necesitaremos, pues repartiendo muchas raciones de comida la gente coreará nuestro nombre día y noche. *[N.del Ed: ¡Ceso, me extraña!]*

Las unidades empezarán siendo únicamente arqueros, más tarde vendrán lanceros, caballeros e ingenieros. Nuestro castillo crecerá con nuevas murallas y torres, fosas llenas de picas y puentes.

Aceite hirviendo sobre tu cabeza

El punto fuerte del juego es sitiar los castillos, y defenderlos. Principalmente contra un enemigo humano. La parte más entretenida y realmente interesante es el momento del combate, cuando atacamos, barremos el mapa e invadimos, o por el contrario, cuando defendemos e intentamos repeler al enemigo. Es lo mejor que brinda *Stronghold*. Este juego va al grano. No se pierde en vueltas: o defendemos o atacamos. No vamos a estar años haciendo nuestro fuerte y preocupándonos por dividir unidades, dejando unas en nuestra base y llevando



otros a la ofensiva. Si defendemos, nadie debe pasar; si atacamos, los muros deben caer a como dé lugar. Tan simple como efectivo.

El problema es que al jugarlo contra la computadora nos encontramos con una IA extremadamente lineal. No importa lo que hagamos, la máquina ya tiene decidido atacar tal punto de nuestro castillo, ¡aun si no bajamos las puertas!

Para peor, medio juego lo ganamos gracias a los arqueros, que desde las torres matarán a prácticamente todos nuestros enemigos, lo que hace que recién en la segunda mitad de la campaña empecemos a utilizar las unidades que se van habilitando a medida que avanzamos, y en algunas ocasiones sólo para probar qué tal pelean o para que el juego no se vuelva monótono.



Castillos sin princesas

Como consecuencia de la patética inteligencia artificial, lo más entretenido del producto es jugarlo en una LAN o por Internet contra otros jugadores humanos, en donde la temática y la acción sigue siendo la misma y en la que se agrega un mayor desafío: no saber por cuál lado te van a atacar.

Técnicamente, *Stronghold* cumple. Pixelado aunque con buen nivel de detalle y con unidades que no se incorporan por completo al escenario pero que están bien animadas. El apartado gráfico aprueba sin que le sobre nada. El sonido por otro lado es extremadamente malo, a tal punto que por momentos causa gracia. Y si hablamos de cosas bizarras, deberíamos mencionar la introducción. ¡Aghhh, qué asco!

Otro de los puntos flojos es la interface, caótica por donde se la mire. Nos llevará mucho tiempo acostumbrarnos a ella y recordar en dónde se encuentra cada edificio a construir. A esto hay que sumarle que el juego es en sí desordenado, lo que implica que no siempre podremos levantar las mismas construcciones. Hacer grupos con las unidades pierde sentido porque si formamos uno, después no podemos manejar cada integrante por separado sin desagruparlo, por ejemplo. Son errores que al jugarlo saltan rápidamente y es una gran pena, pues la idea es mucho más que interesante y podría haber sido mejor explotada. Aún así, hay que reconocer que el juego es muy bueno y recomendable para todo aquel que tenga interés en ver todos los aspectos que intervenían en la antigüedad en el asedio a un castillo.



¡BAJEN EL PUENTE! Por supuesto una de las opciones del juego es subir y bajar el puente, ya sea que nos ataquen o no.

XTREME PC — EL PROMEDIO

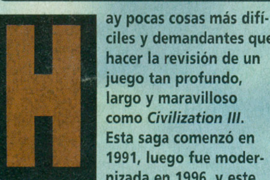
QUE TIENE: Una idea original. Dos enfoques distintos.
LO QUE SI: La campaña militar: atacar y defender un castillo. Jugarlo en multiplayer. Que los arqueros nos hagan ganar el juego (se hace fácil).
LO QUE NO: La IA. La interface. Es desordenado. El tutorial no sirve de mucho. El sonido. El modo comercial es muy simple. Que los arqueros nos hagan ganar el juego (se hace monótono).

72%
MUY BUENO

CIVILIZATION III

EL ESPERADO REGRESO DEL JUEGO ESTRATÉGICO POR TURNOS MÁS RENOMBRADO DE LA HISTORIA

Por Pedro Federico Hegoburu

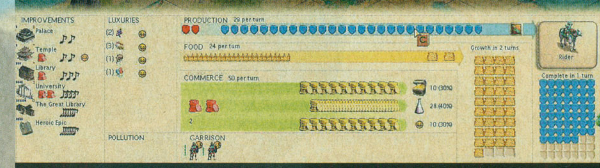


Hay pocas cosas más difíciles y demandantes que hacer la revisión de un juego tan profundo, largo y maravilloso como *Civilization III*. Esta saga comenzó en 1991, luego fue modernizada en 1996, y este año, al cumplirse una década desde su aparición, nos encontramos con la tercera encarnación de esta joya de los juegos estratégicos por turnos. Veamos con el mayor detalle posible las razones por las cuales *CIV 3* es decididamente imperdible.

A simple vista, *CIV 3* no es más que una variación sobre un tema ya conocido desde hace una década. ¿De qué trata la serie *Civilization*? Básicamente diremos que el jugador elige una de las civilizaciones disponibles, y la administra para ocupar territorio en un mundo desconocido. Pero el juego no es tan simple como la brevísima descripción que hemos redactado para resumirlo. Nuestra tarea al mando de la civilización elegida requerirá que fundemos y administremos ciudades, obtengamos recursos de las tierras lindantes, realicemos descubrimientos, construyamos edificaciones en nuestras ciudades, y nos relacionemos con las civilizaciones vecinas, para llegar al objetivo de vencerlas por los diferentes métodos disponibles.

Y aunque *CIV 3* es muy parecido a sus antecesores, el juego ha dado un vuelco moderno que le sienta muy bien.





IBARRA, ABSTENERSE Pantalla de Administración de la ciudad

Idas y venidas

Los seguidores de esta saga nos preocupamos cuando el creador de la misma, Sid Meier, dejó la serie a la buena de Dios luego de *CIV 2* para fundar la compañía Firaxis. Como la marca *Civilization* había quedado en MicroProse, era simplemente imposible que Sid siguiera desarrollando secuelas de este juego. Nuestra decepción se materializó al ver clones baratos del juego bajo el título *Call to Power*, que evidentemente querían seguir facturando con la mecánica del juego pero que carecían de interés al fallar seriamente la jugabilidad de algunas unidades. En otra sintonía, Firaxis sacó a la venta el heredero moral de *CIV 2*, llamado *Alpha Centauri*, que no era otra cosa que *Civilization* pero en el desconocido planeta del mismo nombre. *Alpha Centauri* fue otro título excelente que en gran medida fue visto como un '*CIV 3* no oficial'. Por suerte, hace pocos años la serie *Civilization* volvió a estar bajo la tutela de Sid Meier, y es por ello que hoy tenemos en nuestro poder el tan esperado *CIV 3*.

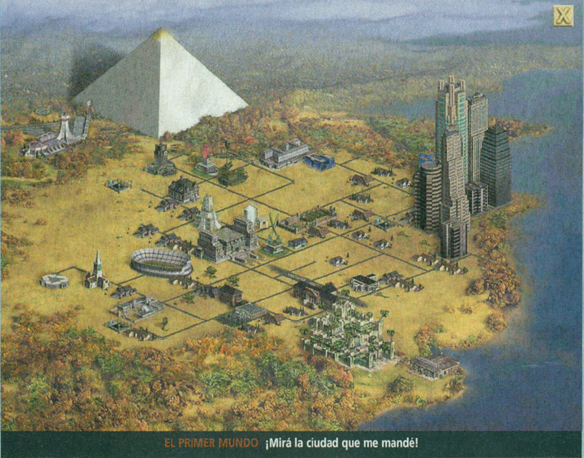
Un poco de CIV, otro poco de Alpha Centauri

Al iniciar una partida de *CIV 3* deberemos llevar a cabo una serie de decisiones que afectarán el juego posterior. Para comenzar, podremos elegir una entre 16 civilizaciones, con diferentes características que alterarán el modo de jugar. Por ejemplo, los babilonios son 'Científicos' y 'Religiosos', por lo que cada estructura científica o religiosa les costará la mitad de lo normal, entre otras ventajas. Las otras 15 civilizaciones tienen características similares, que pueden ser las ya mencionadas, o ser 'Comerciales', 'Expansionistas', 'Industriosos', o 'Militaristas', cada una de las cuales afectará radicalmente algún aspecto del juego. Además de estas bonificaciones, cada civilización posee una unidad única, representativa de su edad de oro, y que serán de utilidad dependiendo de

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firaxis / Infogrames
INTERNET: www.civ3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible





EL PRIMER MUNDO **¡Mirá la ciudad que me mandé!**

la época de juego en que se encuentre nuestra civilización. Por ejemplo, los persas cuentan con unidades de Inmortales (equivalentes al Espadachín de otras civilizaciones, pero con mejores características), y los alemanes cuentan con los Panzer en lugar de los tradicionales tanques, pero estas unidades serán efectivas en el momento histórico que corresponda: evidentemente, un Legionario romano será de mucha utilidad en la Edad Antigua, pero no podrá hacer mucho contra un F-15 americano de la Edad Moderna...

Ya hemos visto que la elección de la civilización a utilizar es importante. Pero las opciones a nuestro alcance son muchas más. En el menú de inicio podremos elegir el tamaño del mundo a utilizar, la proporción de tierra y agua que tendrá el mismo, el clima, temperatura y edad del mundo, y finalmente el nivel de actividad de los bárbaros (esa peste incivilizada que no deja de molestarnos con ataques aleatorios...). Y también elegiremos el nivel de dificultad que presentará la Inteligencia Artificial, que va desde lo más fácil (Caudillo) hasta lo imposible (Deidad).

Finalmente, otra opción de gran relevancia es la elección de las condiciones de victoria. *CIV 3* permite que ganemos el juego de varias maneras diferentes, a saber:

(1) Conquista: si eliminás a todos los adversarios, ganás. ¡Elemental, mi querido Watson!

(2) Victoria Espacial: debés ser el primero en poner en órbita la nave espacial con destino a Alpha Centauri.

(3) Dominación: una variante de la victoria por Conquista, que generalmente requería muchas horas de juego hasta lograr eliminar el último vestigio de otras civilizaciones. Mediante la Dominación, ganás automáticamente al dominar la mayor parte del mundo (en este caso, con 2/3 es suficiente).

(4) Victoria Diplomática: un concepto sacado de *Alpha Centauri*. Para esta victoria deberá construirse el edificio de las Naciones Unidas. Una vez que esto suceda, cada cierto tiempo las Naciones Unidas sesionarán para elegir un líder, y ganará el juego quien obtenga la victoria en esta elección. Hay que tener en cuenta dos truquitos: primero, que para ser candidato a líder de las Naciones Unidas se debe controlar al menos el 25% del territorio o de la población mundial. Y segundo, que quien construya el edificio tendrá automáticamente un asiento en el Consejo de las Naciones Unidas, y por lo tanto podrá ser candidato sin cumplir el anterior requisito...

(5) Victoria Cultural: otro nuevo concepto,

¡AVE SID MEIER!

Sid Meier ha sido el responsable de inolvidables títulos que han marcado a fuego los juegos para PC. Sin ser el más destacado en un área en particular, Sid sí se ha destacado por ser uno de los más prolificos, y uno de los más centrados diseñadores de juegos. En el año 1999 ingresó al Salón de la Fama de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas, como premio a su impresionante currículum:

Solo Flight (1984)
Hellcat Ace (1984)
Spitfire Ace (1984)
F-15 Strike Eagle (1985)
Silent Service (1985)
NATO Division Commander (1985)
Conflict in Vietnam (1985)
Crusade in Europe (1985)
Decision in the Desert (1985)
Pirates! (1987)
Red Storm Rising (1987)
F-19 Stealth Fighter (1988)
F-15 II (1989)
Gunship (1997)
Railroad Tycoon (1990)
Civilization (1991)
Covert Action (1991)
CPU Bach (1993)
Pirates Gold (1993)
Railroad Tycoon Deluxe (1993)
Colonization (1994)
CivNet (1995)
Civilization II (1996)
Magic: The Gathering (1997)
Gettysburg! (1998)
Civ II Gold (1998)
Alpha Centauri (1999)
Alien Crossfire (1999)
Civilization III (2001)
SimGolf (2001)





que requiere que logremos un puntaje cultural lo suficientemente grande para establecernos como la civilización más influyente del juego. Se logra cuando una ciudad tiene 20.000 puntos de cultura, o cuando un imperio amasa 100.000 puntos de cultura y ninguna otra civilización posee más de la mitad de esos puntos.

(6) Victoria por Puntaje: esto permite definir un ganador si al llegar al año 2050 DC nadie ha ganado por otro método, o bien definir una partida por un período de tiempo más limitado, al finalizar el cual ganará la civilización con mejor puntaje.

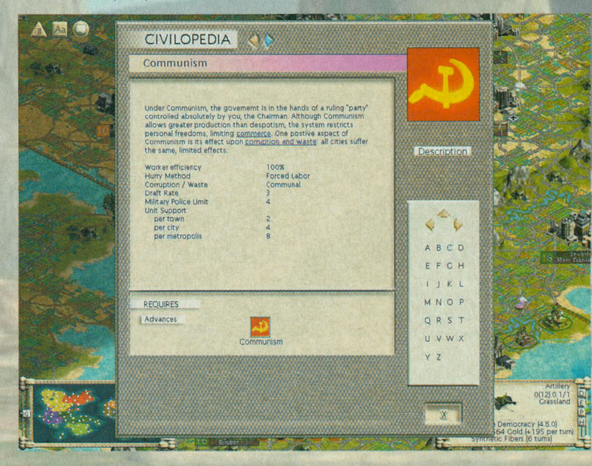
La adición de nuevas formas de victoria permite muchas nuevas maneras de jugar y nuevas estrategias para vencer. Anteriormente, *Civilization* era visto como un juego de guerra y conquista, pero ahora *CIV 3* permite tipos de victoria basados en la diplomacia y la cultura. Y hablando de cultura, vemos que éste es un concepto totalmente nuevo. Cada ciudad tiene un puntaje cultural basado en las mejoras que elijamos construir. El palacio, la biblioteca, los templos y catedrales, las Maravillas, todos son generadores de cultura, pero el puntaje exacto depende de la Edad en que nos encontremos: una catedral generará más cultura cuanto más vieja sea.

La cultura determina directamente la extensión de nuestras fronteras, reflejando nuestra influencia sobre la región. Una ciudad recién fundada tiene cero puntos de cultura y sus límites se extenderán solamente un casillero por lado, pero al acumular puntos de cultura con el paso del tiempo nuestras fronteras crecerán. El primer incremento se da al acumular 10 puntos de cultura, y de allí en adelante el factor se multiplica por 10, con lo que el siguiente incremento se dará al acumular 100 puntos y luego 1.000 puntos, etc. Las fronteras son altamente importantes por varias razones. Ellas determinan qué terreno cae bajo nuestro control, y además determinan qué recursos pueden ser explotados. En *CIV 3* los recursos son de capital importancia, ya que se ha modificado la mecánica de su uso. Ahora, una ciudad deberá estar conectada mediante un camino, aeropuerto o puerto con un recurso para poder utilizarlo. Por ello, no podremos tener Caballería si no tenemos el recurso 'Caballo' conectado a una de nuestras ciudades. Ya imaginan que será de vital importancia asegurar las vías de comunicación con los recursos, o de lo contrario no podremos crear muchas unidades...

Adicionalmente, los recursos solamente aparecen en el mapa cuando se descubre la tecnología para utilizarlos. Por ejemplo, no veremos el Uranio en el mapa hasta que no hayamos descubierto una tecnología que haga uso de ese recurso. Y una vez que podamos usarlo, lo podremos explotar de lugares bajo nuestro control, o bien obtenerlo diplomáticamente a través de acuerdos con las civilizaciones vecinas.

Diplomacia: ¿"Relaciones Carnales" o No Alineados?

Atrás quedaron los tiempos en que era necesario crear unidades de Caravanas o Diplomáticos para comerciar o negociar con las civilizaciones vecinas. Ese proceso era terriblemente engorroso, y *CIV 3* lo ha reemplazado por un sistema mucho más efectivo. Ahora podremos establecer una Embajada en la capital de otra civilización, lo que nos dará acceso a su gobernante para negociar los más variados acuerdos: de paz, de derecho de paso, de protección mutua, etc. Nuestro 'Asistente Diplomático' nos mostrará un cuadro en el cual aparecen todos los gobernantes conocidos y sus dife-



rentes relaciones entre sí.

La interface de Comercio es probablemente la mejor que haya sido vista en juegos de este género. Si antes nos limitábamos a aceptar o rechazar una oferta comercial, ahora *CIV 3* nos permite modificarla a gusto y aún a rehacerla: si no estamos de acuerdo con la oferta recibida, podremos elegir de una lista aquellos ítems que queremos que nuestro interlocutor agregue para dar el sí: y los ítems van desde una pequeña suma de oro hasta tecnologías y aún ciudades enteras...

Las Eras, los avances tecnológicos y las Maravillas

CIV 3 ha sido dividido en cuatro Eras, dentro de las cuales se encuentran los diferentes avances tecnológicos a ser investigados y desarrollados. La primera es la Era Antigua, donde comenzaremos a desarrollar tecnologías básicas como la Escritura, la Moneda y la Monarquía. En esta era es importante ocupar territorio con nuevas ciudades. La segunda es la Edad Media, con tecnologías como la Navegación, el Feudalismo y la Caballería, era en la que se acentuará la exploración de tecnologías. La tercera es la Era Industrial, con avances como el Comunismo, la Sanidad y el Vuelo Avanzado, era en la que sin duda deberemos volcarnos por el combate con una buena infantería, y fuerza naval y aérea. Finalmente, la última era es la Moderna, con avances como la Fisión, los Satélites o la Genética, en cuyo momento iremos definiendo el tipo de victoria que deseamos obtener. Vemos aquí otra diferencia con *CIV 2*, ya que no es posible obtener tecnologías mediante la invasión y captura de ciudades adversarias. Por ello, si no podemos investigar una tecnología y deseamos mantenernos al ritmo de los oponentes, deberemos recurrir a la Diplomacia.

¡No olvidemos mencionar la importancia de las Maravillas para el crecimiento de nuestra civilización! En *CIV 3* se las ha dividido en 'Grandes' y 'Pequeñas' Maravillas. Las primeras (por ejemplo, las Pirámides, o la Gran Muralla China) solamente pueden ser creadas una vez en el juego: quien llega primero a construirla obtiene para sí todos los beneficios y nadie más puede crearlas. Estas maravillas tienen como pre-requisito los avances de la civilización que busca construirlas. Las Pequeñas Maravillas no son únicas como las anteriores, y por ello cada civilización puede tener la misma: estas maravillas pueden obtenerse cuando una civilización alcanza ciertos logros. Por ejemplo, cada civilización podrá tener un Wall Street siempre que tenga 5 o más bancos en su imperio.



DIPLOMACIA La pirata inglesa quiere cambiarnos oro por baratijas. ¡Minga!

No me peguen, soy Giordano

El combate ha sido extensivamente revisado para evitar que *CIV 3* sea solamente una carrera para ver qué civilización llega primero a una tecnología bélica superior para conquistar a los demás. Ahora el combate es mucho más interesante, comenzando por el hecho que las unidades ya no pertenecen a ciudades en particular ni requieren comida o escudos de producción para su manutención. Todas las unidades en *CIV 3* son financiadas directamente del tesoro, lo que permite una más ágil administración de las ciudades y ejércitos más numerosos.

Otra adición interesante es la de Líderes y Ejércitos. Ambos permiten formar grupos de combate de tres o cuatro unidades, que no atacarán una tras otra sino que lo harán todas al mismo tiempo. Podremos formar Ejércitos luego de investigar el avance tecnológico, y obtendremos Líderes al promover unidades de nivel Elite luego de otros combates exitosos. Una vez que tengamos el Líder, podremos hacer tres cosas con él: llevarlo a una ciudad y 'sacrificarlo' para terminar automáticamente la producción de un proyecto; o podremos hacer que construya una Academia Militar; o podremos hacer que lidere un Ejército.

El paso del tiempo

El paso del tiempo ha hecho que *CIV 3* tenga una interface fácil de utilizar, al punto que casi todos sus comandos pueden ser accedidos a través del mouse o de shortcuts. Los mapas y las animaciones de las unidades son agradables, y la vista sigue siendo la isométrica tradicional del género. La resolución mínima es de 1024x768, lo que puede ser un problema para quienes tengan monitores pequeños. La música se torna un poco reiterativa luego de un buen rato jugando, podría haber sido más variada y atractiva.

Lamentamos profundamente que un juego de la calidad de *CIV 3* no posea opciones multiplayer, algo que en esta época es casi obligatoria. ¿Tal vez un futuro patch subsane esta omisión? Lo que sí trae *CIV 3* es un editor que permite a los jugadores crear sus propios mapas y escenarios. Pueden alterarse casi todas las facetas del juego, modificando la forma en que funcionan las civilizaciones existentes, los avances tecnológicos, las unidades, etc. y aún permite crear nuevas.

En definitiva: un juego imprescindible para nuestra colección y que afirma, una vez más, que Meier es uno de los mejores diseñadores de juegos de la historia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El juego por turnos por excelencia.
LO QUE SI: Terriblemente adictivo; gráficos adecuados y agradables para el género; jugabilidad eterna; muchas opciones para personalizar el juego; completísimo manual y *Civilopedia*.
LO QUE NO: La falta de multiplayer es casi un pecado; la música podría ser mejor; hace falta un tutorial mucho más didáctico; es bastante difícil aún en niveles de dificultad bajos; la corrupción, la superpoblación y los desperdicios siguen siendo difíciles de sanear.

93%
CLASICO

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GRIN / Xicat Interactive
INTERNET: www.grin.se/ballistics/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, 650 MB de espacio en el disco rígido, placa de video compatible con Direct3D, CD Rom 8X, Windows 95/98/98SE/Me/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP

BALLISTICS

UN RAPIDO VIAJE HACIA UNA SENSACION DE VACIO

Por Santiago Videla

Con un arcade que de haber estado un poco más pulido, podría haber llegado a competir de igual a igual contra lo mejorcito de esta categoría, los amigos suecos de Grin Inc. terminaron haciendo algo más parecido a una demo tecnológica que a un juego.

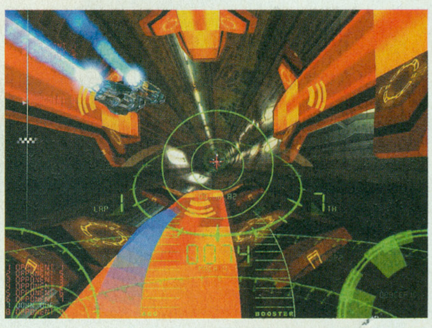
Ballistics es un arcade de carreras de 'Speeders' con una ambientación futurista, bastante similar a muchos en esta categoría, con la diferencia que aquí las carreras siempre se corren en circuitos en los que todo el trayecto está dentro de una estructura tubular. El juego ha sido optimizado para el GPU GeForce3, aunque funciona perfectamente en las placas de la generación anterior y con los requerimientos mínimos.

Ballistics tiene un par de detalles interesantes pero, a pesar de ser bastante copados, uno tiene la sensación de que con un poco más de cuidado podrían haberse aprovechado mejor.

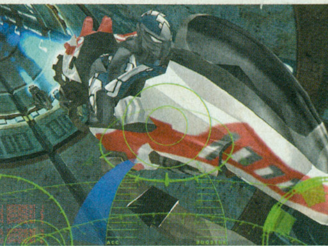
Al estar corriendo constantemente dentro de una especie de tubo magnetizado, además de acelerar y frenar, tenemos que preocuparnos por tratar de posicionarnos en todo momento lo mejor posible dentro de la pista para aprovechar la inercia y evitar perder velocidad.

Además de los otros competidores, también tenemos que esquivar diferentes obstáculos que, a pesar de no ser muy complejos, cada vez que nos pegamos un palo nos van dañando. Si nuestra nave resultara destruida automáticamente perderemos la carrera.

Si bien a una velocidad normal los obstáculos se pueden esquivar con mucha facilidad, uno de los detalles más interesantes de *Ballistics* es que no tiene un límite de velocidad, sino que mientras no choquemos con nada podremos acelerar tanto como nuestra moto voladora nos lo permita.



Además tenemos un turbo que incluso nos permite acelerar más allá de la velocidad del sonido (más de 1.000 Km/h) con lo que hasta el más insulso de los obstáculos se convierte en un verdadero peligro, pero eso no es todo porque al acelerar a estas velocidades la imagen se distorsiona notablemente; y aunque los efectos visuales cuando esto sucede están bárbaros, es difícil que podamos permanecer más que unos segundos sin estamparnos contra algo.



Esto de la velocidad extrema es precisamente el elemento principal del juego, ya que para que resulte interesante estaremos obligados a arriesgarnos un poco y pisar el acelerador a fondo. De todas maneras, a lo largo de los circuitos siempre encontraremos algunos regeneradores de daño.

Sólo en el nivel de dificultad más avanzado los otros competidores pueden llegar a representar un desafío, pero lamentablemente una vez que nos aprendamos de memoria los pocos circuitos que tenemos a nuestra disposición, apenas siete, no nos verán ni el rastro, así que *Ballistics* nos terminará cansando tan rápido como la velocidad que podemos desarrollar en las pistas.

Los gráficos son el punto más fuerte y aunque no son algo como para que se nos vuele la peluca, tienen lo suyo. Lo más grosso de *Ballistics* es la impresionante sensación de velocidad que ofrece, en especial cuando vamos realmente a las chapas, pero como les dije antes, una vez que nos acostumbramos la monotonía se apodera de todo.

A pesar de que podemos ir comprando distintos accesorios para nuestra nave (40 partes para, según GRIN, una combinación de 10.000 Speeders; que son todos iguales) *Ballistics* sigue siendo un juego que está muy desaprovechado y que ofrece poca variedad, por lo que únicamente se los recomiendo en caso de que quieran ver lo que es correr realmente rápido o tengan ganas de medirse en una LAN, donde no sólo gana el que choca menos sino el que sabe aprovechar los power-ups y la fuerza centrífuga de los speeders.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de carreras futurista que podría haber dado para más.
LO QUE SI: La sensación de velocidad, los gráficos.
LO QUE NO: Ofrece muy poca variedad, la acción se vuelve monótona rápidamente.

65%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: In Utero / Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 650 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98, gamepad ALTAMENTE recomendado.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 68%

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

ATENCION: SI NO TENES UN PAD, NI SIGAS LEYENDO

Por Dark Half FerZZoLa

Cyprien, un mocoso atormentado por su pasado, explota de ira el día de su cumpleaños, cuando sus inconscientes compañeros de pabellón le hacen una fiestita sorpresa. Lo que estos ingenuos críos desconocen es que los padres de Cyprien murieron justo el día de su cumpleaños. Desde entonces que no los festeja, claro. De golpe y porrazo, una fuerza oscura emerge de las profundidades de Cyprien y se lleva a todos sus amigos a otro mundo, así como a su oso Teddy, compañero de aventuras. Pero Cyprien no está solo. Su alter ego, SuperCyp, lo acompaña siempre.

In Utero parece haberse inspirado mucho en las aventuras de la *Alice* de American McGee, así como en los niños perdidos de *Peter Pan* y la *Tierra de Nunca Jamás* en un sueño de Tim Burton. *Evil Twin: Cyprien´s Chronicles* es un arcade que goza de unos gráficos hermosos. Escenarios gigantes, retorcidos e ingeniosos. Y una oscura ambientación de película. ¡Lo que todo juego de plataforma podría desear! Para nada lineal y con ocho ENORMES mundos que explorar.

La misión de Cyprien es rescatar a sus amigos de ese mundo pesadillesco, saltando sobre cuanta plataforma se encuentre en su camino y resolviendo algún que otro puzzle medio sonso. Los retorcidos enemigos que salen a su encuentro caen bajo el poder de la gomera sobrenatural de este atípico muchacho. Cyprien también tiene el poder de invocar a su alter ego, SuperCyp, demoledor en sus ataques. La transformación no dura mucho, pero es muy útil con los jefes finales.



Desafortunadamente, los de In Utero la embarraron en algunos aspectos esenciales. Las cámaras no son todo lo cómodas que deberían. Muchas vidas se pueden ir por un salto que, en perspectiva, parezca fácil y corto, pero que en realidad sea casi imposiblemente largo.

El gamepad no forma parte de los requerimientos mínimos, *pero se recomienda inmensamente*. Ubi Soft dice que es casi imprescindible y lo hemos comprobado. Jugar con el teclado es una verdadera pesadilla. Los saves entre niveles son muy molestos. Y cada vez que comenzamos de vuelta un nivel, nos tenemos que bancar los tediosos y largos diálogos. Si apretamos, por costumbre, 'Escape' para ir a las opciones, vamos directo al menú de inicio y tenemos que comenzar todo de vuelta, y perder un Continue. Menues e interface muy consoleros. Y la historia tiende a 'empelotudizarse' a medida que avanzamos.

Algunos bugs complican la cosa, también. Cyprien a veces se atasca en algunos lugares y queda inmóvil.

Si tenés un gamepad, podés obviar muchos de los problemas citados. El juego se hace más dinámico y ciertamente más divertido. Como jugar un juego de consolas en una PC. Si te agrada la idea, hacete con Evil Twin. Si no tenés un gamepad, comprate uno u olvidate de entrar a este enfermizo mundo digital.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: *Nunca Jamás* a lo Burton, con toques McGee y un *Peter Pan* de neuropsiquiátrico.
LO QUE SI: Gráficos. Niveles. El Hombre elefante cínico.
LO QUE NO: Si no tenés un gamepad. Las cámaras.

68% BUENO

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monolith / Fox-Interactive / Sierra
INTERNET: www.foxinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium III 450MHz, 128 MB de RAM, 750 MB en el disco rígido, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

ALIENS VS. PREDATOR 2

EL REGRESO DE MOKI, EL HOMBRE CON CARA DE CUEVA ("ESTALACTITAS DE BABA EN MI PERA").

Por Sebastián Di Nardo

Gente que *lo hace*, ésa es mi definición para la gente de Monolith. Aquella compañía que supo sorprendernos con joyas como *Shogo* y *No One Lives Forever* (¡ohh!, esa hermosa pequeña) se hizo cargo de un viejo proyecto de Fox. *Alien versus Predator* (1999) era una prometedora saga en ascenso, pero nadie había conseguido con éxito sacar todo el jugo de este material... hasta ahora.



Un nuevo mes comenzó y con él la obligación / placer de escribir una nota para que los queridos lectores no se equivoquen a la hora de comprar alegror. Una tarea que Dan (nuestro jefe de Redacción) adora... ¡a trabajar, vagos! En un mail descubrí que me habían asignado un nuevo capítulo de *Rainbow 6* y temí lo peor. Imaginé por un momento a Dan en ropa de cuero y con un látigo con puntillas de metal, amenazándome como lo hace con Ferzzola. Todo un santo ese muchacho.

Adiós al extraño mundo del Dr. Picor

Tímidamente, y como quien no quiere la cosa, le recordé que este mes tocaba revisar *Aliens versus Predator 2* y le recordé que yo era el más indicado para esta ardua tarea, producto de mi experiencia con la versión anterior. Como una ratita que huye victoriosa luego de robar su quesillo de una trampera, logré convencer a Dan y me hice con la responsabilidad de revisar *AvP 2*. Pero todo tiene su precio, y el de Dan fue hacerme prometer no volver a olvidar nunca tomar mis pastillas, no quería volver a ver al Dr. Picor en ninguno de mis trabajos. Ese maldito había conseguido que yo entregara reviews interminables repletas de tonterías, con algunos puntos no muy claros. El reinado del Dr. Picor había terminado.

AvP2 primera impresión: ¡Aaaahhhhhhhhhhhhhhhh!!! ¡Aaaaaaaahhhhhhhh!!!

Sí, grité... grité como un niño asustado frente al televisor viendo una vieja y tonta película de vampiros en el ciclo de *Viaje a lo Inesperado*. Una experiencia que se repetía una y otra vez, habitación tras habitación, mientras los sudorosos dedos de mi Marine sostenían temblorosamente una 'pulse gun'.

Como yo, muchos de ustedes recordarán la entrega anterior, repleta de acción y tensión, oscura... asfixiante. Un fabuloso paquete de alegría que ofrecía tres juegos en uno. Una vez más se repite esa fórmula, pero esta vez se suma un ingrediente adicional, y a mi gusto importantísimo. Monolith con su Lithtech engine... ti tiri titi titi (lo siento pero estoy en un día musical).

Al igual que en la primera parte, en esta nueva entrega podemos optar por pelear con un marine, un alien o un



depredador. Por supuesto, el juego cambia por completo con cada una de estas experiencias. No solo la historia es distinta, la forma de moverse, de atacar y las estrategias también cambian acorde a la criatura. En el caso del Marine, nos calzamos el traje y el casco de un soldado y saldremos a agujerear xenomorfos, con la ayuda de nuestra pistola, una pulse gun, la smart gun, el lanzagranadas, el sniper o el hermoso lanzallamas (ohhhh, cuánto alegror). Arribamos junto a nuestro escuadrón al planeta LV-1201 (por si no recuerdan, el planeta donde encuentran la nave alienígena estrellada en *Alien, el octavo pasajero*) y pronto nos damos cuenta de que algo anda mal. No solo se ha perdido contacto con la colonia, todo está destrozado y hay rastros de pelea. Como en las películas, nuestro detector de movimientos y una pulse gun ('ametralladora') serán nuestros más fieles amigos.

Si optamos por la afilada dentadura de un Alien, la historia tiene un giro interesante. Todo comenzará con una caja que cae dejando abrir un huevo, ese 'face hugger' (no, tontos... no es ninguna marca de pañal, es el nombre con el que se conoce a esa asquerosa mano que se pega en la cara de la gente) será nuestro personaje y nuestra tarea será la de escurrirnos por recovecos y tubos de ventilación en busca de un anfitrión para insertar un embrión que se transformará en nuestro poderoso alienígena. Cualquier error puede hacer que nos detecten y, por supuesto, un par de alocados soldados nos corretearán con sus lanzallamas para quemarnos el trasero. Si logramos cumplir nuestro objetivo, controlaremos luego el embrión al que hacemos salir del pecho del infortunado anfitrión y como 'chest burster' (nombre con el que se referían al alien bebé) nos arrastraremos como ratitas en busca de nuestro quesito, que en esta ocasión será algún animalito pequeño. Si sobrevivimos a los soldados que nos corretearán descargando toda su furia de plomo, nuestro alien llegará a su estado adulto y ya nada nos detendrá. Imaginen cuánto picor...
corretear por los techos y las paredes y pegarle un mordisquito en la cabeza al tonto que monta la guardia de turno. En el caso de este xenomorfo, las armas serán la rapidez, fuerza bruta y agilidad. Cualidades que harán armas letales de nuestras garras, y cola y dientes sus mejores amigos.

Si decidimos hacernos con el Predator, la misión será la de tomar la mayor cantidad de trofeos (cabezas humanas) evitando ser detectados. Por supuesto, manadas de xenomorfos babeando de alegría por morder nuestro verde trasero nos perseguirán alocados en cuanta oportunidad se presente. El arsenal es completamente distinto. Con la ayuda de tres visiones especiales y un dispositivo de invisibilidad, apalearemos a todo

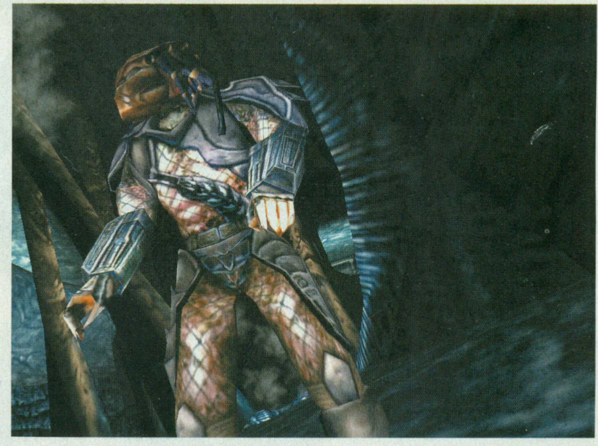




tuviera el acompañamiento del sonido. En este caso es imprescindible que el audio sea perfecto, y como era de esperarse es mucho más que eso. El sonido está tan bien que en muchas ocasiones -en la terrible oscuridad- es la única forma de detectar al enemigo. Y créanme que los K-gasos que me pegué solo fueron comparables con los de *Undying*. No me alcanzan los dedos para contarles la cantidad de veces que se me erizaba la piel con solo escuchar el siseo en la oscuridad de un Alien. Pero lo peor es que, cuando saltan, el ataque de pánico es tan grande que el sillón de la computadora se transforma en el monumento nacional a la kk. Por supuesto, la música que acompaña toda esta alegría es como arrancada de una película de ciencia ficción, y contrariamente a lo que sucede en muchos casos, no aburre. Es muy habitual (y en esta bolsa me incluyo) que apaguemos la música de un juego o le bajemos el volumen hasta hacerla prácticamente imperceptible,

desprevenido con cuchillas, lanzas, un disco o el infaltable cañón del hombro.

Lo más complicado es lograr todas estas cosas en una pieza, por eso nuestros amigos de Monolith decidieron que los marines recuperen su energía mediante medikits; los aliens mediante mordiscones a la cabeza de sus enemigos, y el depredador generando inyecciones de alegría energética con su extraña pulsera. Como pueden apreciar, un combo que reboza de alegría.



Yo quiero ir a hacer kk a lo de... ¿Moki?

Como el niño que en un comercial televisivo quería ir al baño de su amiguito para juguetear con el desodorante, calculo que miles de pequeñines querrán venir a mi casa solo para jugar con *AvP 2*. Lo siento, pequeños, pero en este momento hay dos guardias de seguridad en la puerta que dejan pasar solo a quienes tengan pase VIP.

Lo cierto es que Monolith supo hacerlo otra vez, porque tres personajes y tres historias distintas no son el único alegror de este juego. Al igual que en *No One Lives Forever*, *AvP 2* está plagado de secuencias intermedias (scripts) y animaciones hechas con el engine del juego. Estas hermosuras, además de verse muy bien, ayudan a que el jugador se sumerja en ese mundo oscuro y terrorífico.

Gracias al Lithtech engine, las texturas y los modelos han mejorado muchísimo y la fluidez con que pueden manejarse los personajes es notable. Lo mejor de todo es que a diferencia de la entrega anterior, esta vez gran parte de la acción transcurre en espacios abiertos. Los gigantescos e increíbles paisajes del planeta LV-1201 me dejaron con la boca abierta durante tanto tiempo que descubrí estalactitas de baba al lavarme la cara esta mañana. Creo también que no está de más decirles que el impecable trabajo que hicieron con la iluminación y unas texturas muy detalladas demuestra que el engine de *Quake III Arena* tiene poderosos competidores. Es increíble ver a los marines de noche con sus linternitas prendidas, retrocediendo a los tiros mientras tratan de contener la furia de los Aliens. Pero lo más sorprendente es quizás el haberme encontrado con escenarios familiares, como la nave extraterrestre estrellada en el planetoide. Cuánta alegría.

Pero nos sentiríamos incompletos como Eva sin Adán, si tanto alegror gráfico no no queremos que nada perturbe ese momento de concentración. Este no es el caso; al contrario, dispara momentos de tensión cuando algo está por suceder, provocando que el sudor que emanan nuestros deditos nos haga patinar del botón de disparo en el peor momento. Si tuviera que definir el sonido lo haría con una palabra: perfecto.

La versión hogareña y futurista de Pulp Fiction

A pesar de tener tres historias individuales, todas tienen puntos en común. No es necesario jugarlas en ningún orden y no necesitan de las otras dos para subsistir. Pero en

determinadas ocasiones vamos a ver escenas que quizás no comprendamos o no sepamos por qué están ahí, pero al jugar con otro de los personajes las entenderemos. Para darles un ejemplo, mientras jugamos como Marine, quedaremos atrapados en un complejo y encerrados en una habitación donde también encierran en una cápsula a un Predator, y para escapar accionamos un mecanismo que la eleva permitiéndonos pasar por debajo. Jugando como Alien pasaremos por el mismo lugar y veremos al Marine mirar con cara de tonto un mecanismo y accionarlo. Y lo mejor de todo es que cuando jugamos con el Predator, en un momento nos encierran en la cápsula y, a través del vidrio, vemos con claridad al Marine accionando el mecanismo y cuando nuestra mirada se alza, vemos en una consola al Alien observando lo sucedido. Hermoso. Situaciones como ésta pueden encontrarse si se observa con cuidado. En otra oportunidad el Marine se topa con una mujer que forma parte del cuerpo militar de una base, y en una charla nos confiesa su amor por un tal Dimitri, que murió víctima de las garras de los Aliens. Cuando juguemos como Xenomorfos, presenciaremos un ataque donde este personaje pierde la vida. Al igual que en la película *Pulp Fiction*, todas las historias son individuales pero se unen con algún detalle en algún momento.



Cada uno de ellos tiene su forma personal para resolver problemas. Si un Marine o un Predator se encuentran con una puerta cerrada quizás pueda hackear la cerradura o romper alguna rejilla con un soplete (esta ultima alternativa es solo para el marine), el alien en cambio se escurrirá por cualquier abertura o rejilla, arrancándola con sus propias manos.

Lo que quizás se estén preguntando en este momento es si los enemigos presentan una amenaza o son como esas tontas marionetas de trapo de una feria para niños. Bueno, déjenme decirles que depende en parte del nivel de dificultad que seleccionen (podemos elegir entre tres) pero aún utilizando el más sencillo podemos tener algún dolor de cabeza. Si bien no hacen cosas extraordinarias (intentan rastrear el sonido, buscan al enemigo y corren a cubrirse si están en inferioridad de condiciones, o gritan desesperados si sienten que todo terminó) lo más importante es que se valen del factor sorpresa. Es muy probable que un par de Aliens no ataquen de manera muy inteligente, pero se las arreglan para saltarnos sobre la cabeza en el momento más inesperado. Salven con frecuencia si no quieren odiar al mundo entero cuando los conviertan en kk de perro. Yo por mi parte, creo que insulté a toda la familia de los programadores cuando esto me pasó (y también al cucú de Rolo, a pesar de que no tenga nada que ver).

La cola mojada por TCP/IP

Sí, porque jugué a través de la Inet personificando al viscoso Alien, y les advierto que es un mundo aparte. Podemos darnos violencia a través de una LAN o Internet con nuestros amiguetes utilizando seis modalidades de juego. Además de las clásicas Deathmatch y Team Deathmatch, podemos utilizar el modo Hunt (como Predator debemos hacernos de la mayor cantidad posible de cabezas humanas), Survivor, Overrun y Evacuation (en estos tres últimos, podemos elegir entre humanos que defienden su base y aliens que atacan). Lo más interesante es que además de las 3 razas (Marines, Aliens, Predators), sus creadores ponen a nuestra disposición los Corporates, algo así como 'oficiales' humanos. Multipliquemos esto por 3 clases de personaje por cada raza (skins) y el resultado será alegría pura. En cada caso estas clases están justificadas de acuerdo a la saga. En el caso de los marines, no necesitan mucha explicación; en el caso de los Predators tenemos un cazador liviano y uno pesado, aparte del ya conocido, y para los Aliens tenemos los corredores, los preatorians y una extraña cruza con un predator además del habitual (como en las películas todas estas extrañas cruzas dependen de quién sea el anfitrión del embrión). Gracias a Dios, Monolith decidió prescindir de la opción Skirmish que había en la versión anterior, que nunca terminó por convencerme. Además de ser un tanto caótica, destrozaba los recursos de las máquinas más poderosas. Como verán... demasiada alegría para una nota.

Para los que sólo gozan de leer el veredicto final

Bueno, para los que se saltearon todo lo que dice esta nota. Este juego es picor puro. Cómprenlo, consíganlo, juéguenlo, atesórenlo. Un juego que no pueden dejar pasar. Quienes leyeron todo ya saben de qué hablo, quienes solo prestaron atención a estas líneas: LEAN LO DE ARRIBA, TONTOS. NO SABEN LO QUE SE PIERDEN. Un juego que de seguro el Dr. Picor no dejaría de alabar... Oh, perdón, se suponía que no tenía que hablar de él (lo siento, Dan).

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva entrega de una de las sagas más famosas del cine de ciencia ficción.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, la hermosura de tener tres juegos distintos en un solo juego, el suspenso y la acción.
LO QUE NO: De a ratos necesita mucha máquina, tiene algunos problemas de clipping (personajes muertos que atraviesan paredes o quedan hundidos en el piso), y los tiempos de carga se hacen a veces un poco pesados.

89%
EXCELENTE

PROMEDIO 66%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: RedStorm/Ubi Soft
INTERNET: www.redstorm.com/blackthorn
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 550 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 o 32 jugadores via LAN o Internet

ROGUE SPEAR BLACK THORN

TERRORISTAS ERAN LOS DE ANTES

Por Mariano Firpo

La serie Rainbow Six y su secuela Rogue Spear han modificado el camino que seguían los FPS, basándose en situaciones realistas y un mundo más conocido por todos nosotros. Muchos títulos han complementado esta serie, agregando nuevas misiones, conjuntos de armas, desafíos y un sin fin de escenarios para disfrutar de partidas multiplayer. En el caso de Black Thorn, nos encontramos con un juego robusto pero que no aporta novedades.

Rogue Spear fue un éxito, y abrió el camino a modificaciones como *Counter-Strike*, reinventando un género que se estaba quedando sin opciones. Con ellos nació la acción táctica. Después de su aparición otras compañías optaron por seguirle la corriente y pudimos de esta manera disfrutar de títulos como *SWAT*. Es cierto que *R6* no fue el primero, pero sí uno de los juegos de mayor éxito.

Con *Black Thorn*, Red Storm está intentando darle un último empujón a uno de sus clásicos, *Rogue Spear*. Como punto favorable podemos destacar que el viejo Tom Clancy no deja sin material a los fanáticos de sus juegos, pero el engine ya está demasiado viejo y muchos de los agregados parecen un poco fuera de tiempo.

Black Thorn es un producto completo por lo que para jugarlo no es necesario disponer del CD de *Rogue Spear*. Las misiones no son tan numerosas: 15, y con las mismas seis clases de objetivos ya conocidos: rescatar rehenes, evitar un atentado o simplemente eliminar a todos los terroristas. Todas pueden ser jugadas en multiplayer, y hay otras seis especialmente preparadas para ello. Además, como en Urban Operations, hay un generador de misiones personalizadas.



Los objetivos recorren lugares variados como hospitales, junglas, un crucero, una embajada japonesa y un hotel, entre otros. Una de las misiones que consistía en recuperar un avión secuestrado fue retirada del paquete por los violentos hechos que sucedieron en los Estados Unidos el pasado 11 de septiembre.

Es importante recalcar que el juego se encuentra desactualizado gráficamente, las paredes poseen texturas demasiado monótonas, las estructuras parecen salidas de una maqueta y los modelos no han mejorado mucho; todo esto hace que gran parte de esa sensación de realismo que solía producir el antiguo Rogue Spear se haya perdido.

Dos nuevas armas fueron agregadas al arsenal -como siempre, modeladas con una perfección remarcable- y algunos sonidos se modificaron para hacer que las cosas suenen más realistas. Es difícil entender la causa por la cual Red Storm incluye una cantidad tan pequeña de agregados, si uno de los mods que se podía bajar de Internet proporcionaba un conjunto de 100 armas de fuego de las más variadas. Existe una gran cantidad de mapas modificados en Internet que pueden usarse en juegos multiplayer, ¿por qué sólo incluir seis? Black Thorn nos decepcionó un poco por la falta de novedades, aunque siga siendo un gran juego para los fanáticos de la serie.

Para aquellos que se sientan frustrados con esta nueva entrega, les recomendamos orientar sus billeteras hacia Ghost Recon, la tercera generación de este tipo de juegos que ha lanzado Red Storm, y cuya demo encontrarán incluida en el XCD de este mes.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una vista nueva al clásico de Red Storm.
LO QUE SI: Los sonidos, las armas y los recuerdos.
LO QUE NO: Engine anticuado, gráficos poco atractivos, expansiones pobres.

66% BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Tome / Global Star Software
INTERNET: www.siegeofavalon.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

SIEGE OF AVALON

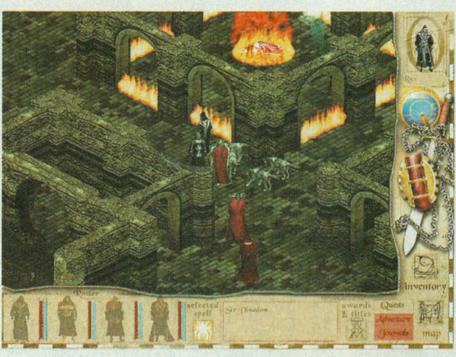
TRAS LOS PASOS DE DIABLO

Por Rodolfo A. Laborde

Hace poco más de un año, una compañía desconocida por aquel entonces de nombre Digital Tome ingresó al mercado de los juegos de PC con una idea inédita, la de vender su aventura por capítulos (6 en total, el primero de ellos gratis) a través de Internet. Ahora, los creadores de este título con reminiscencias al último clásico de Blizzard North dio un paso más adelante: lanzó su obra completa, junto con algunos extras, en CD.

Fue toda una sorpresa -y una alegría- saber que Digital Tome y la compañía canadiense Global Star Software habían decidido sacar esta aventura épico fantástica en CD. Más en mi caso, que hasta hace muy poco no contaba con Internet por cable, por lo que tenía que dejar la computadora prendida toda la noche cada vez que subían al site un nuevo episodio. Una odisea que parecía interminable, por así decirlo.

Pero todo eso quedó atrás con *Siege of Avalon Anthology* -ése es el nombre completo- que no sólo comprende los seis episodios de esta heroica historia, sino que además cuenta con algunos 'retoques' que la hacen algo más interesante. Verán, éste es un RPG, básicamente, de vista isométrica, en el que podemos jugar ya sea como guerrero, mago, explorador (scout), o bien una interesante mezcla de los tres. Pero quizás una de sus características más destacables sea su 'formato novela', algo que según la gente de Digital Tome piensa seguir manteniendo en sus próximas entregas. Así es como entre combate y combate en tiempo real contra las huestes de los Sha´aoul y las monstruosas bestias de turno que asedian la fortaleza de Avalon -ciudad fortificada a la que llegamos vivos de milagro-, iremos teniendo la posibilidad de ver páginas de texto explicando nuestra situación, todo mechado siempre con algún dibujito. Esto de tener hojas y hojas escritas es un arma de doble filo, porque a veces puede hacer de ésta una experiencia algo densa si lo que buscan es acción a mansalva, mientras que en otras enriquece la trama y aporta datos reveladores, que nos ayudan a no quedar varados sin saber por dónde seguir. Eso sí, jamás estamos obligados a leer esta especie de diario íntimo de nuestro aventurero, nosotros somos los que decidimos si nos sentamos o no a leer. Una pegada, o sea.





Los capítulos tienen siempre una misión central, que en la mayoría de los casos implica salir del castillo (en el primer episodio debemos rescatar a nuestro hermano desaparecido, por ejemplo), además de muchas otras misiones secundarias que, aunque no son obligatorias, de completarlas con éxito nos beneficiarán con Training Points para agregar a nuestro menú de atributos, ya sea en fuerza, coordinación, constitución, percepción, carisma, misticismo, combate o stealth. Revisando bien (bárbara la tecla X para hacer transparentes aquellas paredes que dificultan la visión) todo y leyendo las notas y los pergaminos desperdigados por los rincones, cada capítulo puede llevarles por lo menos dos horas y media, de manera que en total estaríamos hablando de alrededor de... ¡15 horas de juego! Ok, coincido en que no es mucho tratándose de un RPG, pero poniendo en la balanza la calidad gráfica, la variedad de objetos, armas y hechizos a nuestra disposición (hay muchos más en el CD en comparación con el juego bajado de la red) y el alto valor de rejugabilidad que le aporta cada una de las clases, considero que *Siege of Avalon*, sin llegar a ser un clásico, es un gran comienzo para Digital Tome y un importante aporte al género. Espero que *Pillars of Avalon*, su próxima aventura por capítulos, sea todavía mejor.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego muy al estilo *Diablo* o *Throne of Darkness*, en formato novela y por capítulos, todo eso (y algunos agregados sorpresa) en un sólo CD.
LO QUE SI: Gráficos detallados y de muy buena calidad, variedad de ítems, armas y hechizos. Buena música ambiental. Alto valor de rejugabilidad. Una trama atrapante, como en las buenas novelas.
LO QUE NO: Sonido muy pobre. Algo corto en comparación a otros títulos del género. Extensos tiempos de carga.

81%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Dreamcatcher Interactive
INTERNET: http://atlantis.cryogame.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 280 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/ME/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
72%

ATLANTIS III THE NEW WORLD

LENTO PERO SEGURO


Where did the skull come from originally?

Por Hernán Fernández

En esta época donde las aventuras gráficas tradicionales brillan por su ausencia -salvo pocas excepciones como *Runaway: a Road Adventure*-, encontrar algo a qué pegarle unas cuantas horitas de juego sin derramar hectolitros de sangre resulta toda una bendición.

Cryo Interactive lentamente viene consiguiendo que su saga *Atlantis* vaya subiendo su puntaje en el cuadrito de más abajo. Aunque su primera parte salió a la venta dos meses antes que viera la luz el primer número de tu revista favorita -supongo que pensaste en Xtreme PC ¿NO?- su calificación en los medios no fue muy alentadora. Así y todo lanzó su segunda parte a principios de 2000, donde su servidor lo probó dándole un puntaje de 69% pero aclarando que era para cierto tipo de personas con la suficiente paciencia e ingenio como para resolver enigmas casi imposibles. Su tercera parte no es la excepción. Sigue siendo un juego duro en sus rompecabezas, pero esta vez se nos presenta todo con un poco más de agilidad y un toque de acción.

Al igual que sus antecesores, *Atlantis 3* nos recuerda al antiguo *Myst*, en el que nos movíamos por las islas de una imagen estática a otra, con algunos objetos con los que interactuar, o salidas en las que al clickear se cargaba una nueva pantalla estática del lugar adonde habíamos arribado. Todos los *Atlantis* usaron ese estilo de juego, pero implementaron un sistema propio llamado Omni 3d, con el que podíamos mover la vista en 360 grados. La calidad de las imágenes de *Atlantis 3* son excelentes, aparte del hecho que los escenarios ya no son estáticos; el agua se mueve al igual que las hojas mecidas por el viento, incluso pueden verse animales, aves en el cielo u otros personajes. *Myst III: Exile* utiliza una técnica parecida. Todo este esplendor visual acompañado de una música adecuada nos lleva a sentirnos sumergidos en esos mundos fantásticos. Y ni hablar de las animaciones intermedias, que no desentonan para nada.

Los que hayan jugado *Atlantis 2* se habrán exasperado por los tiempos de carga cada vez que se movían de un sitio a otro, ya que cada uno tenía su propia animación. La gente de Cryo parece que se dio cuenta de su error y casi no hizo uso de ese sistema, solamente en algunas partes específicas. ¡Gracias a Dios!

Aunque se supone que *Atlantis 3* está ambientado unos pocos años en el futuro, exactamente en 2020, deberemos recorrer lugares y épocas que abarcan miles de años, desde al Paleolítico hasta el presente, pasando por el antiguo Egipto y Bagdad. Nuestra protagonista -sí, otra vez una mujer asume el rol principal, y me recuerda a la Dra. Aki Ross de la película *Final Fantasy*-, se ve envuelta por accidente en la búsqueda del secreto de una calavera de cristal, con la que uno podría convertirse en el ser más poderoso del mundo.

Básicamente, el juego consiste en recorrer los más variados lugares resolviendo enigmas aquí o allá -algunos de ellos realmente muy duros, o tal vez al contrario tremendamente obvios-, conversando con los personajes que nos encontramos y usando extraños artefactos antiguos. Requiere paciencia, ya que a veces nos atoramos en algún lugar y tal vez la solución sea hallar algo que está en pantalla, pero es tan pequeño o está tan escondido que nos podemos volver locos hasta encontrarlo. Tengan en cuenta que siempre las respuestas están al alcance de la mano; es posible que si el enigma está en una pared, en la opuesta esté la solución.

Atlantis 3 sigue siendo un juego para los que gustan de aventuras gráficas lentas y con acertijos duros, pero a diferencia de sus antecesores es más accesible para personas con otros gustos, ya que aunque siga con sus historias delirantes, todos sus enigmas están a mano y las cosas suceden mucho más rápido.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica estilo Myst.
LO QUE SI: Los gráficos, las animaciones intermedias, las historias, el fácil manejo, la inmersión.
LO QUE NO: Algunos enigmas muy difíciles. A veces la solución está en unos pocos píxeles de la pantalla.

72%
MUY BUENO

PROMEDIO **95%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/fs2002
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 650 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8 MB, placa de sonido, Windows 98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, TCP/IP, Microsoft Zone.



FLIGHT SIMULATOR 2002

MICROSOFT REGRESA CON TODA LA POTENCIA DE UN JUMBO

Por Pablo Benveniste

Dos años después, a *Flight Simulator 2000* le quedaban varias horas de vuelo. No es que a esta altura esté desactualizado, seguramente sigue volando en innumerables computadoras. Sin embargo, ya está disponible el sorprendente *Flight Simulator 2002*, una nueva versión que definitivamente iniciará los trámites de jubilación para todos sus antecesores.

El desarrollo de *FS2002* con respecto a la versión anterior es realmente impresionante. Como si Microsoft se hubiera guardado unas cuantas cartas bajo la manga desde hace algún tiempo. La cuestión es que hoy nos ofrece un producto capaz de hacernos sentir parte del mundo de la aviación civil. Uno de los principales responsables de esto es la nueva incorporación del tan preciado ATC, es decir el Control de Tráfico Aéreo. Por fin contamos con todo un servicio de control inteligente, disponible en todo momento y clave en el realismo de los vuelos IFR (por instrumentos). Distintos controladores se encargan de monitorear la actividad aeronáutica, tanto regionalmente como en un mismo aeropuerto. Es cierto que en determinadas aventuras de versiones anteriores existía algún ATC. Pero ahora es diferente, ya que el ATC de *FS2002* no es lineal ni preprogramado. Informado de nuestra situación constantemente y en cualquier lugar del mundo, se adecua a las circunstancias con diálogos interactivos. De más está decir que se puede acceder incluso en vuelos libres y escuchar en todo momento las comunicaciones con el tráfico aéreo inteligente controlado por el programa. No por nada el nuevo slogan es "ya no estás más solo".



REGRESO TRIUNFAL Luego de sus ausencias en *FS2000*, las cabinas virtuales regresan, ahora completamente funcionales.

Al infinito y más acá

Como no podía ser de otra manera, el hangar de *Flight Simulator* sigue en expansión. La única excepción es la del célebre Concorde, que ha sido retirado (seguramente debido a su fatal accidente de julio del año pasado). A propósito de esto, recordemos que también ha sido eliminado del escenario de Manhattan el World Trade Center; ya todos conocemos las razones.

Al igual que su antecesor, *FS2002* también se comercializará en versiones estándar y profesional. Respecto de sus equivalentes de hace dos años, la primera adiciona al imponente Boeing 747-400, el Cessna 182SP y el 208 Caravan con flotadores. La segunda y más completa edición agrega, aparte de estos tres modelos, al bimotor Beech 58 Baron y al Cessna 208 Grand Caravan. Una sorpresa en común es la presentación del F4U-1 Corsair, que fue directamente importado de *Combat Flight Simulator 2*.

Recordemos que la versión estándar de *FS2000* incluía al Boeing 777-300 y 737-400, los Cessna 182S y RG, el planeador Shweizer 2-32, el acrobático Extra 300, el biplano Sopwith Camel, el jet corporativo Learjet 45 y el conocido helicóptero Bell 206B Jetranger III. La versión profesional abarcaba todos estos más el bitubohélice Beech King Air 350 y el pequeño Mooney Bravo.

Una vez elegido nuestro avión, fácilmente podríamos optar por entre los más de 21.000 aeropuertos de todo el mundo, configurar la nubosidad, los vientos, el horario y la época del año, e ir directamente a la cabina prestos a iniciar el vuelo. Pero si nuestras pretensiones pasan más por lo profesional, el renovado Flight Planner nos asistirá en la creación de la ruta a navegar. Todo es muy simple,

aunque hay que tener en claro unas mínimas nociones acerca de los tipos de vuelo existentes ya que el trayecto, la actitud del ATC y la modalidad de vuelo difieren entre un vuelo VFR y otro IFR, ya sea esté por VOR, GPS o rutas de gran o baja altitud. En función de lo que decidamos, *FS2002* diseña automáticamente el recorrido. Luego de encargarnos de otros pocos detalles, antes de lo pensado estaremos quién sabe en qué aeropuerto, solicitando autorización para dirigirnos a la cabecera activa.

El hecho que hasta ahora hayamos tenido los grados de libertad deseados no significa que *FS2002* no cuente con opciones destinadas a volar en diferentes situaciones a sólo un click de distancia. En este sentido, no podían faltar las aventuras que ofrecen una importante variedad, vuelos preconfigurados que se pueden aprovechar para visitar algunos de los lugares más exóticos del mundo o bien para ponernos la gorra de capitán en algún vuelo comercial.



Si bien es gracias al ATC, que por primera vez no estamos solos en los cielos, hace tiempo que la opción multiplayer nos acompaña. Ya sea vía IPX, TCP/IP o en la Microsoft Zone, podemos compartir nuestros vuelos con otros pilotos que ni la inteligencia artificial de *FS2002* sería capaz de igualar. Todo esto no es ninguna novedad, pero esta nueva entrega en su versión profesional incluye un modo que complementa de manera única las opciones de entrenamiento. Se trata de la posibilidad de conectar dos computadoras, una de las cuales es destinada al aprendiz de piloto y otra al instructor. Este último dispondrá de un panel de control con el que podrá configurar las características del vuelo de su instruido, imponiendo fallas y demás desafíos a sortear.

Las nuevas opciones y desarrollos respecto de *FS2000* acortan las distancias con el mundo real y, por lo tanto, aumentan el realismo. Así que aparte del ya de por sí excelente nivel de realismo físico e instrumental de sus antecesores, debemos aprender a gobernar las nuevas alternativas que enfrentaremos, como por ejemplo el correcto dominio del ATC. Todos estos avances hacen necesario un sistema de entrenamiento que comprenda nuevas características para convertirnos en pilotos profesionales. Pero no se preocupen, porque nuestro instructor virtual tendrá esto en cuenta al momento de guiarnos interactivamente desde el simple maniobrar hasta el uso del instrumental de navegación y aterrizaje ILS. A esto hay que sumar unas cuantas animaciones de introducción casi a modo de bienvenida al espectacular mundo de *Flight Simulator* y los completos manuales y diagramas Jappesen.



¿HAY ALGUIEN AHÍ? El ATC y los aviones de la inteligencia artificial se encargan de una ambientación única.

Mirador mundial

Ya *FS2000* se notaba mucho más ambicioso que sus predecesores, incluyendo nuevas ciudades y paisajes detallados, mientras que la textura del terreno en general se adecuaba a cada región del mundo. *FS2002* parte de un concepto similar pero sus resultados son muy superiores. La cantidad de ciudades que cuentan con un grado importante de detalle ha aumentado así como la calidad de sus estructuras y texturas (obviamente algunos lugares sobresalen más que otros). Lo mismo sucede con aquellos destinos atractivos que no son precisamente urbanos. Esta descripción de lugares puntuales, en versiones anteriores significaba que, fuera de éstos, no había más que alguna textura genérica repetida una y otra vez. Pero este no es el caso de *FS2002*, un simulador que hace a las delicias de un vuelo hasta entre los más recónditos lugares del mundo sin importar la distancia a cubrir. Comprobarlo es fácil, tan sólo hay que volar con un Atlas en la mano. La cuestión no pasa por despegar de Aeroparque y tener una esplendorosa vista de Buenos Aires. Una buena cantidad de texturas genéricas se



VIEJO Y QUERIDO 182 El veterano Cessna 182 y un escenario sin precedentes.

encargan de representar con una exactitud increíble las diferentes geografías de todo el globo que no han sido contempladas especialmente, hasta en el más mínimo lago. A esto se complementan elevaciones de una precisión sin precedentes, las rutas más importantes y por sobre todo un sistema de creación automática de estructuras en función del tipo de zona sobrevolada. Gracias a esto, hasta los poblados más distantes cuentan con diferentes tipos de árboles (en 2D) y casas, así también las zonas rurales, y ni hablar de las ciudades. La reiteración de las texturas es casi imperceptible y las transiciones son suaves (incluso en las costas, que ya no son rectas). Como decíamos anteriormente también encontraremos recreados innumerables aeropuertos reales y los respectivos controladores con su cobertura verdadera. En función de nuestra distancia y con el sólo fin de aminorar la carga gráfica, el detalle de las texturas varía. Esto nos brinda un grado de nitidez preciso según la altura. Tanto es así que, volando al ras, se pueden notar hasta el movimiento de las aguas y las olas que golpean contra las playas. Cabe destacar que al igual que la versión anterior, en *FS2002* las texturas y árboles también varían según la estación del año.

Otro factor clave en la ambientación es el clima. Las nubes han sido notablemente mejoradas y se notan mucho más realistas y menos repetitivas. No obstante, aunque al atravesarlas la sensación está bien lograda, vistas externas demuestran que siguen siendo en 2D por lo que bajo, determinados ángulos, el encanto desaparece puesto que se convierten en auténticos 'papelitos'. Por último, las lluvias, efectos de luz, sombras y reflejos son de muy buena calidad.

Fiesta para unos pocos

En lo que hace a los aviones disponibles, la calidad gráfica es superior. Pero la mejoría no es tan general como lo fue en *FS2000*, sino que los cambios son más bien puntuales y dirigidos a solucionar las falencias de los modelos de hace dos años. Lamentablemente, no toda la flota ha sido beneficiada con los nuevos adelantos. Aparte de las actuales incorporaciones, del hangar de *FS2000* sólo fueron afectados los diseños de Boeing, las avionetas Cessna 182, el Extra 300, el Jetranger y el King Air 350. Las mejoras son la incorporación de cabinas virtuales en 3D (gran ausente en *FS2000*) al estilo de FS98, salvo que ahora son completamente funcionales y dinámicas. Por fuera, se han agregado el movimiento de las ruedas junto a un mejor trabajo de amortiguación y la articulación de los reversores de las turbinas y puertas de acceso. Por otra parte, los interiores están más detallados y las texturas son más precisas e incluyen, en muchos casos, más de un esquema de pintura a elección. No todo termina aquí, todas las aeronaves se relacionan con el escenario tanto en tierra (levantando polvo con las ruedas o el rotor del helicóptero) como en el agua (salpicando y generando oleaje). De todos modos, nada de esto logra reemplazar a la eterna ausencia de modelo visual de daños a la que *Flight Simulator* ya nos tiene habituados, por cuestiones que hacen seguramente a las licencias de los modelos.

Volando o en las terminales, veremos que no somos los únicos con acceso al hangar de FS2002. La inteligencia artificial también recurre a estos aviones que emplea junto a otros MD-83 y Dash 8, efectuando sus propios planes de vuelo; su presencia ya no es meramente simbólica.

Respecto de los efectos sonoros, se ha recurrido a la estructura de *FS2000*, mejorando la fidelidad y el realismo. A esto se le agregan todos los sonidos generados por el contacto con el agua, necesarios especialmente al operar con el Caravan hidroavión. Tampoco podemos dejar de hacer mención a la impresionante tarea llevada a cabo con el ATC. La nitidez de la voz hace casi redundante el empleo de subtítulos. Además, lejos de estar pregrabados, los diálogos se adecuan a los nombres de los miles de aeropuertos y ciudades y, obviamente, de las matrículas, códigos de vuelo y compañías aéreas.

Volando por Internet

Ya es más que conocida la compatibilidad total de los simuladores de vuelo de Microsoft con respecto a las versiones anteriores, incluyendo la serie *Combat Flight Simulator*. Mejor echemos un vistazo a la ya existente disponibilidad de agregados gratuitos en Internet. Lo más interesante es que, aparte de aviones, ya se pueden encontrar muchas utilidades que mejoran o le dan un toque diferente a diversas características del simulador. Seguramente la comunidad global de *FS2002* crecerá muy rápido. En esto tiene mucho que ver el software Gmax de diseño integral que se provee en la versión profesional. Además los requerimientos de hardware esta vez son proporcionalmente mucho menores que lo precisado para *FS2000*. Así que con una computadora más o menos actualizada, ningún aficionado puede perderse este magnífico producto cuyas novedades relegan ampliamente a su predecesor y apabullan sin despeinarse al decepcionante *Fly! 2*.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: El simulador de vuelo civil por excelencia, en una entrega única.
LO QUE SI: El espectacular ATC. Las cabinas virtuales. Las mejoras gráficas en las aeronaves y los escenarios. El nuevo modo multiplayer para entrenamiento y el software de diseño Gmax de la versión profesional. La inteligencia artificial del tráfico. Los avances en general respecto de la versión anterior.
LO QUE NO: No todos los aviones de *FS2000* fueron mejorados al nuevo estándar. Sigue sin haber modelo visual de daños. Las nubes podrían mejorarse.

95%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Plastic Reality / Illusion Softworks
INTERNET: No hay información disponible
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 de MB RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

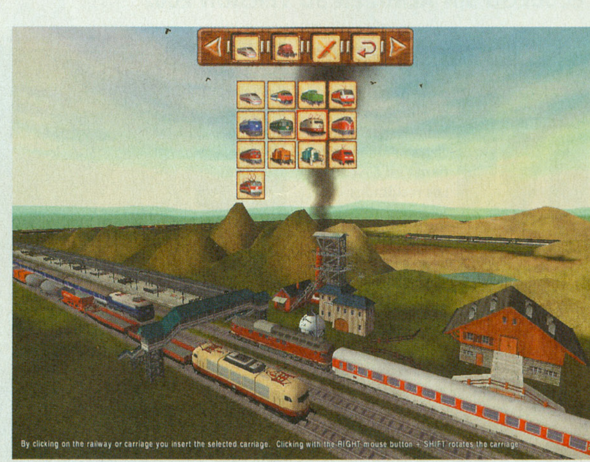
PROMEDIO **78%**

LOCO COMMOTION

PUZZLES SOBRE RIELES

Por Santiago Videla

Tiempo atrás un juego de ingenio bastante similar llamado *Train Town* sorprendió a muchos en esta redacción al demostrarnos que en materia de juegos de ingenio las buenas ideas son las que cuentan. Al parecer a los amigos de Plastic Reality la idea de resolver puzzles con trenes eléctricos les dejó una muy buena impresión, a tal punto que decidieron hacer su propia versión pero al mismo tiempo aportando unas cuantas ideas nuevas que han dado como resultado un título muy interesante para todos los fans del género.



A pesar de que este juego está basado en los trenes a escala al igual que *Train Town*, *Loco Commotion* tiene un estilo bastante diferente ya que en lugar de transportar pasajeros y carga, el objetivo principal es hacer que los trenes que nos indiquen en cada escenario lleguen a la salida del nivel.

Problemas ferroviarios

A lo largo de los primeros 10 niveles, que más que nada están destinados a mostrarnos todo lo que podemos usar para cumplir con nuestra misión, *Loco Commotion* parece un juego sencillo más bien hecho para chicos, pero lo cierto es que después de eso la dificultad se eleva considerablemente, lo suficiente como para desafiar hasta a los más cancheros en esto.

A diferencia de *Train Town*, exige mucha más precisión a la hora de resolver cada puzzle ya que una vez que hacemos que un tren arranque no es posible detenerlo. Así que, a menos que hayamos hecho los ajustes o reparaciones correspondientes en las vías y despejado cualquier obstáculo, el viaje será bastante corto. De cualquier forma el juego nos da la posibilidad de estudiar cuidadosamente cada situación, porque el tiempo que tenemos para cada caso no empezará a correr hasta que movamos algo.

Al margen de los trenes que deben llegar a destino en una sola pieza, tenemos la posibilidad de asignar distintas funciones a ciertas locomotoras que suelen estar en cada nivel, como ser: reparar, activar determinadas cosas, crear túneles o puentes y demoler ciertas cosas.

Los gráficos son bastante avanzados para el estilo del juego y seguro a más de un nostálgico ferromodelista le traerán gratos recuerdos, pero hablando de ferromodelismo, *Loco Commotion* viene con una interesante sorpresa que tal vez para muchos pueda llegar a ser mejor que todo el juego en sí.

La sorpresa de la que hablo es un muy completo editor con el que pueden armar su propia maqueta usando todo lo que se ve en cada nivel del juego, incluyendo una gran variedad de locomotoras y vagones.

Lo más increíble del caso es que incluso es posible modificar el relieve del terreno, sus colores, crear ríos, montañas y todo lo que se les pueda ocurrir, de una forma tan simple que hasta parece mentira.

Si bien este editor nos sirve también para crear puzzles con determinados objetivos, tenemos además la libertad de hacerlo simplemente por gusto. En este modo podemos lograr que los trenes se detengan o den marcha atrás como sucedería en una maqueta real.

Pero lo mejor de todo es que también hay una opción para subir lo que armemos a un sitio especialmente habilitado en donde los usuarios no sólo pueden dejar lo que vayan haciendo, sino también bajarse nuevos niveles.

En pocas palabras, sin ser lo más ingenioso y original del universo, *Loco Commotion* es un muy interesante juego de ingenio, y a pesar de tener algunos bugs menores en su editor, cuenta con todo lo necesario para que los fans del género se cuelguen por un buen rato.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de ingenio con trenes a escala.
LO QUE SI: Los puzzles, los gráficos y sobre todo el editor.
LO QUE NO: La dificultad se incrementa demasiado rápido y para aquellos con poca experiencia puede resultar frustrante, algunos bugs menores en el editor.

78% MUY BUENO

PROMEDIO **75%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 80 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 4 MB, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Por LAN o Internet

FIFA 2002

EL JUEGO SIN ALMA EN SU VERSION 2002

Por Diego Vitorero

No me pregunten por qué, pero este año había depositado ciegamente mi confianza en *FIFA 2002*. Los resultados fueron claros: *FIFA 2002* no es lo que sus fanas esperábamos y, además, tiene unos cuantos bugs que influyen en su jugabilidad y realismo; lo más importante de un juego de fútbol.

La demo del juego apareció casi por sorpresa, la bajé y me dispuse a jugarla; fue casi al mismo momento de que terminara de escribir nuestra nota de tapa del número anterior. Si bien no había casi ninguna opción para retocar, la jugabilidad sería prácticamente la misma que trajera la versión final. Y ese creo que fue mi primera desilusión, ya que en la demo hice un par de goles y me pasaron algunas cosas que dije: Naaah, esto no puede estar pasando. Esos goles fueron de mitad de cancha como si nada, y al ras del piso a media distancia, pero no con la intención de tirar al arco, sino de hacer un pase.

Dejando esa mala experiencia de lado, pensé en que quizá corrigieran esas cosas en el juego completo.

Prácticamente con la salida de XPC 49, del mes de noviembre, el juego final llegaba a mis manos, y muchos interrogantes me daban vueltas por la cabeza. El principal era: ¿*FIFA 2002* sería capaz de satisfacer las expectativas de su público? Creo que no, y ahora voy a explicarles por qué.

Antes que nada, voy a aclarar que no pienso comparar a *FIFA* con *Winning Eleven*, por el simple hecho de que son, en este caso, versiones para plataformas diferentes. Digo esto porque en esta últimas semanas me cansé de escuchar que muchos dicen que *FIFA* es malo en tal aspecto, porque *WE* es mejor. En definitiva, voy a analizar a *FIFA* por cómo es por sí solo. Ahora vamos a lo nuestro.



Lo malo de FIFA 2002

Tal como su humilde servidor, muchos esperaban que este año el realismo de *FIFA* deslumbre a los jugadores ocasionales, y también a los más veteranos. Esto creo que no fue así. Al igual que el año pasado, hay más roce y pérdida de pelota, pero el tema es que no es así porque sea un juego más realista, sino porque hay ciertas cosas que no están balanceadas o que, simplemente, carecen de realismo.

Cuando corremos, mientras la barra de energía va disminuyendo, el jugador lleva la pelota atada a los pies, y no la va adelantando; lo cual sí sería más realista.

Por otro lado, algunos renders de jugadores dejan mucho que desear. Un claro ejemplo, que de seguro muchos se percataron, es La Brujita Verón. Sí, es pelado, pero es más parecido a Ronaldo y, en el caso de Sorín, es un chino loco. Además, las caras de los jugadores en general parecen plastificadas; como las modelos cuando se hacen un lifting. Eso sin tener en cuenta que físicamente, en muchos casos, son cualquiera.

FIFA 2002 tiene un efecto no deseado a la hora de patear al arco, efecto que se viene repitiendo desde hace algunos años: la pelota o manos del arquero imantadas. Esto quiere decir que en muchas ocasiones, tanto el balón como las manos del portero, se atraen entre sí, y nos da como resultado que la bola vaya derechito a las manos del guardameta. Para mí que no se trata de imanes, sino de un poder que tienen los arqueros para atraer la pelota a sus manos por telekinesis.

El roster de los equipos y el rating de cada jugador. Para este apartado también hay críticas. Primeramente, puedo decir que Burgos, arquero de nuestra selección, se llama simplemente Mono; así es como aparece en el juego. Venezuela, que como todos sabemos debe estar en el top 100 de selecciones internacionales; bueno, resulta que los jugadores de este equipo, casualmente, parece que nunca fueron inscriptos en el Registro Nacional de las Personas, ya que casi todos los jugadores son números; no tienen sus nombres verdaderos. Respecto a los ratings de cada jugador, sólo me queda por agregar que no son los auténticos (¿Aimar 91, Bati 80 y el Pupi 68?) y que por más que usemos al mega jugador, no será de mucha ventaja en el juego, ya que son todos

muy similares en cuanto cómo usan esas aptitudes en el partido.

El tema de 'goles fáciles' sigue igual que en la demo. Una lástima.

El juego tiene una bocha de estos 'pequeños bugs' que afectan a la jugabilidad y realismo de *FIFA*. La lista es grande.



Lo bueno de FIFA 2002

Como todos lo años, exceptuando lo que dije de las caras de plástico en jugadores y sobre lo de Verón y compañía, la parte gráfica y animada es una de las mejores cosas que trae *FIFA*. Muchos polígonos, y esas cosas que ya todos conocemos.

Además de crear jugadores, podemos hacer equipos, ligas y hasta torneos. En nuestra fábrica virtual tendremos muchísimas opciones para la creación de lo que se nos plazca, con lo cual alarga un poco más la rejugabilidad de *FIFA*. Aunque cuando terminen alguna liga y/o torneo, sólo lo jugarán con algún amigo.

El nuevo sistema de pases que incorpora esta versión hay que reconocer que está muy bueno, aunque no es el alma del juego y cuesta un poco acostumbrarse a tomarle la mano. Ahora podemos asignar un botón para hacer una pared con una compañero. También fue quitado el botón de pase al hueco, el cual está unificado con el de pases normales. Esto quiere decir que los pases están potenciados y que, cuanto más tiempo mantengamos apretado el botón o tecla, más fuerte saldrá el pase. Para los pases aéreos o para abrir el campo de juego, tendremos un sistema similar pero con la diferencia que la redonda irá por el aire, obvio.

FIFA 2002 cuenta con un agregado en la IA de los jugadores que les permite desmarcarse para que les pasemos la pelota. Se darán cuenta cuando esto suceda porque el jugador que se desmarca o intenta hacerlo tendrá como una especie de estela que lo rodea (re angelical) y levantará la mano pidiéndoles la pelota. Al mismo tiempo que hace esto, se trazará una línea que nos mostrará la ruta que seguirá, y así sabremos hacia dónde se dirige, y por ende si hacer el pase.

Como habrán notado, son más los defectos que las virtudes de este nuevo *FIFA*, y la lista es más grande de los que les mostré; tanto de cosas malas como de las buenas. Así y todo, es un muy buen juego de fútbol para quienes tienen una PC. Quizá a los menos exigentes no les moleste ciertas cosas en las que *FIFA* no brilla, pero quienes llevamos algunos años en el tema, ya no soportamos más que EA Sports todos los años prometa y no cumpla.

Gracias a Matías Zanardi por sus aportes y frases.



XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una versión renovada que nuevamente gambetea nuestras espectativas.
LO QUE SI: Gráficos. El nuevo sistema de pases y desmarque. El centro de creación para jugadores, equipos y torneos.
LO QUE NO: Varios errores y bugs que afectan a su jugabilidad y realismo, por sobre todo.

75%
MUY BUENO

PROMEDIO **88%**

DEPORTES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sports Interactive / Eidos Interactive
INTERNET: www.sigames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 300 MB libres en el disco rígido, placa video 2 MB, Windows 95/98/Me/2000/XP
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2001-2002

¿MISMA FORMULA, MISMO ÉXITO?...

Por Mario Marincovich

Eidos y Sports Interactive vuelven a la carga con una nueva versión del mejor simulador de 'Director Técnico' de la historia. La pregunta es: ¿Resulta posible convertirte en un Bianchi o sacar campeón a Racing tan fácilmente como parece? En estas líneas, la respuesta.

CM3 no es un juego que desparrame gráficos ni mucho menos queme una GeForce; está programado de manera absolutamente plana, todo texto para leer y clickear. Quizás muchos sigan prefiriendo juegos que muestren el partido y no les guste el estilo relatado de *CM*, pero déjenme decirles que va a llegar un día que se cansarán de que sus delanteros hagan goles en contra o que sus arqueros pateen los corners; ese día se pasarán definitivamente a *Championship Manager*. Por lo menos eso es lo que voy a intentar en estas líneas.

De entrada, vamos a tener mucho de configuración y poco de acción. Elegiremos equipo, nacionalidad, liga primaria y otras, de las cuales obtener información durante el torneo (ligas en segundo plano).

Hasta jugar un partido amistoso, tenemos por delante estudiar bien nuestro equipo (para ver sus mejores jugadores les recomiendo que los ordenen por su valor), distribuir a nuestros ojeadores en otras ligas o países, comprar o conseguir a préstamo nuevos jugadores, renovar los contratos (muchos jugadores vienen con contratos astronómicos y es recomendable renovarlos por menos plata) y recién ahí jugamos un partido. Es mejor comprar jugadores libres no muy viejos que les salen gratis, luego pueden ponerlos a la venta y ganarse unos manguitos... eso sí, aténganse a las reacciones de los jugadores.

Vamos a lo cierto: buscar jugadores para comprar y descubrir nuevas figuras es de lo más entretenido en el juego, es como jugar a *The Sims* o a cualquier tycoon y querer hacer nuestras casas o ciudades lo más parejitas y bonitas posibles. Es la parte que más le gusta al fanático enfermo del fútbol, que se fija hasta cuántos puntos tiene un jugador en el pique corto para saber si le conviene comprarlo.

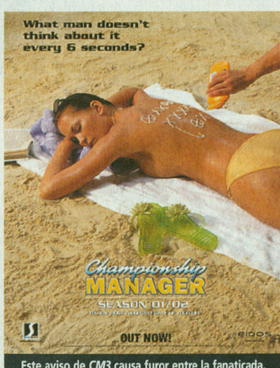
Sin dudas, lo mejor que tiene *CM3* es la simulación de la realidad al 99%. *CM3* nunca te deja de asombrar, siempre hay algo que nunca te pasó, te contaron o que viste por ahí; declaraciones, reacciones o aprietes de tu hinchada son las cosas que te hacen decir: 'Estos tipos se las pensaron todas'.

Las cositas nuevas que contiene esta versión son el 'Fog of War', que no nos deja ver todas las estadísticas de los jugadores excepto que los espiemos con los ojeadores o los veamos jugar; podremos tomar notas de nuestros jugadores y programarlas como alarmas; vamos a poder mandar a nuestros jugadores al cuchillo si tienen lesiones recurrentes ¡y hasta vamos a poder darle un ultimátum a la directiva si no nos dan bola!

Resumiendo, *Championship Manager* es un juego largo, muy largo, infinito si ustedes así lo desean, por eso si están decididos a tener un verdadero reto, sienten sus traseros y ¡a trabajar!

Si nunca jugaron a *CM3* se los recomiendo como una compra segura. Si ya tienen unos cuantos torneos encima y están sin un cobre, instalen los últimos parches en la vieja versión y listo, las diferencias no son tan grandes.

RAJA DE ACA ¡No pidas demasiado porque te van a echar!



Este aviso de *CM3* causa furor entre la fanaticada. ¿Por qué será?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor simulador de técnico de la historia.
LO QUE SI: Lo real, las estadísticas, la táctica.
LO QUE NO: En ocasiones muy difícil, lo complicado de contratar jugadores si estás en un equipo chico.

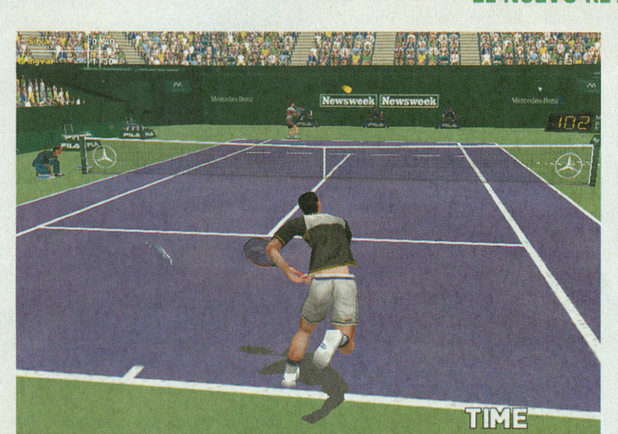
88%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microids
INTERNET: www.microids.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, placa de video con 16MB RAM, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN.

TENNIS MASTERS SERIES

EL NUEVO REY DE LA VOLEA Y EL REVES



Por Diego Eduardo Vitorero

A pesar del reinado que mantenía desde hace unos años Carapace con su saga *Roland Garros*, Microids nos muestra un juego muy parecido al de la compañía francesa pero con mejoras que lo hacen superior en algunos aspectos.

Desde hace algunos años que Carapace venía dominando el mercado en el tenis. Hubo algunos que desistieron en seguir haciendo sus juegos, ya que no podían competir con los de esta compañía. Pero hubo una empresa que no arrugó, y nos presenta este *Tennis Master Series*, el cual, creo, tiene el toque de distinción del que carece la saga *Roland Garros*.

En *Tennis Masters Series* podremos jugar elegir a 71 jugadores separados por categoría, cada uno con sus atributos técnicos como agresividad, velocidad, resistencia, fuerza y demás.

Si bien el juego tiene la licencia de la ATP, no cuenta con los nombres verdaderos de los jugadores, así que no esperen jugar con Aggasi, Sampras o Kuerten; sólo hay nombres de fantasía.

Tenemos tres modos de juego: el principal, en donde jugaremos el torneo que da nombre al juego, un partido de exhibición y el multiplayer, aunque sólo es por LAN o en la misma PC; no tiene juego por Internet, y tampoco podemos hacer sesiones de entrenamiento.

Los estadios están diseñados a partir de los originales, un total de diez, y la parte gráfica en general es realmente muy buena, y no por esto necesita de una gran máquina para jugarlo decentemente.

Otro de los aspectos que le van a favor es que tiene una ambientación acorde al juego que se trata. Comentarios precisos y las voces en los estadios recrean lo que se siente y se dice en un partido en la realidad. Lo mismo pasa con los sonidos en general, ya sean en el campo de juego como en las tribunas.

En alguna review de *Roland Garros*, recuerdo haber dicho que se había dejado de lado un poco el tono arcade para darle mayor importancia a la simulación. Bueno, en *TMS* la simulación juega un papel muy importante, pero los muchachos de Microids no se olvidaron de la diversión y velocidad en el juego, de ahí que éste tenga un tono un poquito más arcade que su competidor.

Es aconsejable, no necesario, jugarlo con joystick en vez de teclado, y tenemos cuatro golpes diferentes para hacer. El sistema de saque está mucho más simplificado con respecto a otros juegos, ya que sólo tendremos que medir la potencia de saque y darle un poco de orientación a la pelota; para nada complicado.

La inteligencia artificial en los jugadores que comanda la máquina tiene pocas fallas, aunque en los niveles más difíciles los jugadores que maneja la IA se desbalancean bastante, ya que no respetan sus aptitudes técnicas. Por otro lado, están programados para hacer el tipo de golpe más acorde a la circunstancia de ese momento, como por ejemplo pelotas cruzadas viendo los espacios libres que dejamos.

Tennis Masters Series se ganará sin dudas un lugar en las bateas de los adeptos a este deporte, que no son muchos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de tenis para PC.
LO QUE SI: Gráficos. Ambientación. Jugabilidad.
LO QUE NO: No tiene juego por Internet. Los nombres son de fantasía. No hay una opción para entrenar.

79%
MUY BUENO

SPACE HASTE

Por Santiago Videla

No siempre el hecho de que un juego pertenezca a una línea de bajo costo significa que sea carne para *El Lado Bizarro*, sino que cuando las cosas están bien hechas por más que no sean lo más avanzado en tecnología merecen un reconocimiento.

Este título que tenemos aquí es precisamente uno de ellos.

Space Haste es un juego de carreras con una ambientación futurista en el que corremos usando vehículos que levitan sobre la pista y que por su aspecto parecen autos de las décadas del ´40 o del ´50.

Al igual que muchos otros títulos similares, a lo largo de los recorridos podemos ir juntando power ups, que van aumentando nuestro rendimiento. Algunos de ellos sirven para dejar trampas en la pista y así retrasar a los otros competidores.

Gráficamente, *Space Haste* tiene una calidad impresionante y un nivel de detalle que raras veces se ve en juegos de bajo costo. Incluso es un más que digno competidor para cualquier otro título del género.

El único problema que tiene *Space Haste* es que es terriblemente jodido desde un principio, ya que para clasificar para la próxima pista hay que salir primero sí o sí, y a veces es prácticamente imposible alcanzar a quienes van en la punta. Eso lo vuelve muy frustrante.

Igualmente vale la pena que le den una mirada ya que si creen tenerla realmente clara, les va a gustar.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creamcrop / Church
INTERNET: www.creamcrop.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet y LAN

PROMEDIO 74%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

SNOW-CROSS

Por Diego Eduardo Vitorero

Ja ja ja! Perdonen la risa, pero es lo único que se me ocurre para calificar a este juego. *SnowCross*, como su nombre lo indica, se basa en carreras sobre motos de nieve, también conocidas como Pods.

Irónicamente hablando, SC, en algunas escenas, me hizo acordar a lo vivido en *Star Wars: Racer*, cuando con mi pod saltaba las enormes plataformas congeladas de Hoth para luego caer cientos de metros después en tierra firme. Algo que terminó de irritarme en este lunes de calor, fue el sonido de los vehículos. Hacen un constante ruido a mosca. ¡Puf! Ok, son motos de nieve y tienen ese sonido, pero no me digan que no es irritante. *[N. del. Ed: Tendría que haberle asignado a Ferzzola este juego; a él le gustan las moscas.]* Por oootro lado, las colisiones son un verdadero desastre. Nos podemos pegar bruto palo de frente contra un árbol papelito, que sólo rebotamos contra éste, nos corremos de lado un poco, y seguimos corriendo. En cambio, si apenas rozamos un oponente, éste o nosotros salimos volando por lo aires como cometas (?).

Bueno, en definitiva *SnowCross* es una pizza. Antes de comprar juegos como estos, les recomiendo desempolvar *Star Wars: Racer*, que aunque sea mucho más viejo tiene mejor onda.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wannadoo
INTERNET: www.wannadoo.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO 40%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

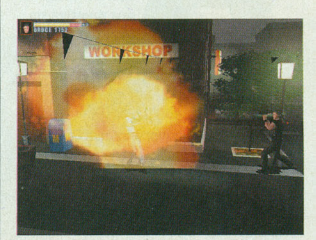
THE RAGE

Por Santiago Videla

Pocos son los arcades de pelea en PC y, a decir verdad, aunque *The Rage* tiene algunos detalles piolas, podría decir que no es uno de los exponentes más brillantes del género. *The Rage* es lisa y llanamente un clon de juegos del estilo del viejo y todavía recordado *Final Fight*, que todavía mucha gente juega gracias a la magia de los emuladores, aunque en este caso sus creadores se actualizaron un poco y decidieron hacerlo en 3D.

En este juego la acción se resume a reventar a piñas a todo aquel que se nos ponga enfrente hasta pasar de nivel y empezar a hacer lo mismo una y otra vez. Como era de esperarse, cada uno de los cuatro personajes disponibles tiene su propia serie de ataques y movimientos especiales, que hacen que el juego se vuelva un poco más interesante, y hasta se pueden lograr un par de combinaciones copadas de vez en cuando.

El problema es que los gráficos están en ese delgado margen en el que lo regular se convierte en mediocre y por qué no un poco pedorrete, y eso ya le quita algo de gracia. Pero al margen de los gráficos modestos, el otro problema que tenemos es que en general las animaciones de los personajes no son lo que podría llamarse profesionales y la acción es algo paralítica y muy pero muy repetitiva. La más rescatable de esto es que es posible jugar de a cuatro por red e Internet aunque, de cualquier manera, a menos que sean muy fanáticos de estos juegos, les sugiero que rajen para otro lado.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Fluid Games
INTERNET: No disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO 53%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Por Diego Eduardo Vitorero

Este es otro de los tantos juegos de rally de medio pelo que pululan en nuestras vidas. Intenta ser un simulador, pero no lo es, principalmente porque el comportamiento del auto deja mucho que desear, además de que las opciones y otros detalles, no son las que un simulador, como *Colin Mc Rae 2.0*, debe tener. *RCX* cuenta con más de veinte licencias y sus pilotos que compiten en el actual campeonato mundial de rally.

Entre las características más destacables del juego está la inclusión de 36 pistas para correr. Doce corresponden al modo arcade y 24 al modo de simulación.

Una de las novedades más llamativas de *RCX* es que podremos salirnos del trazado del circuito y recorrer el campo a través de buena parte de los escenarios.

Por otro lado, más allá de lo que digan las especificaciones técnicas (PII 400MHz, 64 MB de RAM y placa de 8 MB) el juego necesita un máquina con algo más de polenta para jugarlo como se debe, además de que ocupa unos 600 MB en el disco duro.

Rally Championship Xtreme tiene muchas opciones, y es el típico juego que de sólo leer la información que da la compañía se nos caería la baba, pero en la práctica no es así. Es un juego más del montón, y nada comparable a otros arcades que hay. Ah, y el nombre no tiene nada que ver con esta honorable revista.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: Warthog
INTERNET: www.rallychampionshipxtreme.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Por Internet o LAN

PROMEDIO 65%

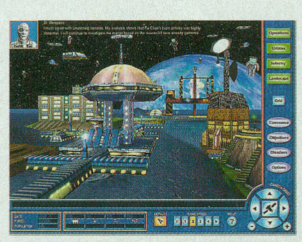
REVIEWS

SIMULADORES

MOON TYCOON

Por Maximiliano Ferzzola

2021 y la Tierra está hecha garompa. No queda ninguna fuerza de poder y ni las bicicletas andan. Se está utilizando energía nuclear, pero el planeta ya no aguanta más. ¿Entonces qué hacemos? ¡Vamos a estropear otro mundo! Todos a la Luna, caracho... Helium 3 es la clave para la salvación de la humanidad. Y mientras agujereamos la corteza lunar, nos damos cuenta del poder que tenemos entre manos. ¡Un perfecto paraíso turístico! ¡Un planeta lleno de riquezas! Y así deben convivir fábricas, atractivos turísticos, laboratorios de investigación, agencias militares y políticos lunares. *Moon Tycoon*, más allá de la idea, es un simulador asombroso. Hay para hacer de todo -más de estructuras- y, luego del tutorial, nada resulta fácil. Gráficos en 3D con una calidad bastante aceptable y sonidos lunares que acompañan la acción de manera debida. Pero, por sobre todo, este es uno de los tycoons más profundos y complejos -aunque sencillo de jugar- de los últimos tiempos. *Moon Tycoon* nos brinda la posibilidad virtual de -realmente- colonizar la Luna, toda ella. En los sitios donde abundan los minerales, mejor poner minas que los extraigan. Lejos, para no estropear la visión, hacemos un complejo para turistas. Pero también interviene el lado gerencial y económico del asunto. Vendemos los productos extraídos al precio que queramos a quien queramos. ¡Ojo con las tormentas de meteoritos y los sismos! Hay mucho, mucho más. Un juego muy generoso y divertido. Eso sí, recomendado solo para los amantes puros del género.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Anarchy Entertainment
INTERNET: www.moontycoon.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 77%

REVIEWS

SIMULADORES

GADGET TYCOON

Por Maximiliano Ferzzola

Montecristo es una de las compañías que se especializan en el género tycoon. ¡Desde *Airline Tycoon* que no para de sacar productos! *Gadget Tycoon* resta mucho de ser un juego de simulación como cualquier otro. Tira más para el lado del management comercial que a lo que nos tienen acostumbrados los títulos de esta especie. En *Gadget Tycoon* somos un pequeño empresario, con una cuantiosa suma de dinero, que debe posicionarse en lo más alto del mercado. Tres son los artículos que podremos desarrollar. Un inodoro de ultra generación, unos patines re futuristas o un robot doméstico. De fácil a difícil, en ese orden. Cada uno de estos inventos cuenta con varios accesorios. Accesorios que nos pagan por fabricar. Sí, se deben reclutar empleados, como en todo tycoon, y comprar muebles y maquinaria. Pero ése no es del todo el quid de la cuestión, sino el aspecto gerencial del asunto. De cómo vendemos, a cuánto cotizamos, de quién gana antes una patente, riesgo fiscal, deudas, préstamos, la credibilidad de nuestra compañía, la vigilancia, lo que le pagamos a los distribuidores, lo que nos quedamos nosotros, que pieza hacemos o dejamos de hacer, publicidad, etc, será lo que nos mantenga ocupados más que cualquier otra cosa. Números y nada más que ello. La mafia y los espías industriales también están presentes y siempre se puede ganar a nuestros competidores robando sus creaciones antes de que salgan al mercado. Ninguno de los apartados técnicos supera la media. Y puede que a muchos no le interese andar siguiendo el riesgo fiscal de la empresa... ya tenemos demasiado con el riesgo país, ¿no?



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Montecristo Games
INTERNET: www.gadgettycoon.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO 60%

JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Cyberlore / Microsoft

MECHWARRIOR 4
BLACK KNIGHT

Por César Isola Isart

M*echWarrior 4: Vengeance* fue uno de los mejores juegos que salieron el pasado año. Tanto su aspecto técnico como la diversión que ofrecía y adicción que causaba eran sobresalientes. Con la salida de esta expansión, surge la pregunta obvia: ¿Una expansión debe mejorar al producto original o basta con ofrecer muchas más horas de -en este caso- adrenalina?





Estamos del otro lado de la historia. La venganza ya pasó. Junto a grandes compañeros como Casey Nolan derrotamos al loco de turno, rescatamos a nuestra hermana (en realidad yo, César, no; la dejé morir mientras iba en busca de más armas) y nos pusimos nosotros mismos al poder. La historia era bastante lógica para lo que el universo Battletech con el rol, sus libros y juegos anteriores nos tenía acostumbrados. Pero desde que Microsoft tomó las riendas como que se esmeran por retorcerla aún más. Haciendo honor a la mejor expansión de *MechWarrior, Mercenaries*, nuestro rol ahora es el de un sucio mercenario y, los enemigos, todos nuestros viejos amigos -como Casey, que nos matará unas veinte veces arriba de su Mauler intentando pasar una misión- nuestra ex hermana -que obviamente la historia toma como que la salvamos- y nuestro ex personaje, a quien el poder superó y ahora está totalmente ido de sí. Es original



incluso para este universo, y eso es mucho decir, pero está contada con videos hechos con el mismo engine del juego, y si había algo del que todo MechWarrior estaba orgulloso -y muy orgulloso, es por eso que hacemos mucho hincapié en esto- era de aquellas historias contadas con maravillosas escenas renderizadas y pésimas actuaciones. Mal. Muy mal.

Los cambios... ¿Los cambios?

MechWarrior 4: Vengeance ya era de por sí un juego excelente, y nos preguntábamos entonces qué se podía mejorar, si es que era necesario. Rápidamente surgía un ítem en donde el juego original fallaba: en la IA de nuestros compañeros en el escenario de la ciudad, puesto que se quedaban trabados entre los edificios y no podían seguirnos en los momentos de acción, dejándonos solos contra el enemigo. ¿Mejoró esto? No, ese aspecto sigue igual. Pero sí cambió en otras cosas tal vez más importantes, que no pedíamos, pero que al tenerlas ahora nos hacen ver al juego original incompleto y hasta carente



de sentido a la hora de jugarlo. *Black Knight* es un mayor acercamiento al simulador que era *MechWarrior* en las tres primeras entregas. Sin exagerar, ahora estos gigantescos robots pueden quedar dañados al terminar una misión y no los podremos usar hasta que estén reparados, las unidades y armas que perdemos en el campo de batalla no son recuperadas al finalizar la misión, y lo mejor de todo es que en la campaña deberemos usar prácticamente todos los modelos de mechs que el juego ofrece, o sea los originales de *Vengeance*, más cinco nuevos.

Hay también nuevos modelos de armas, que balancean un poco mejor el hecho de que antes los lasers no servían de mucho, y seis nuevos vehículos con los que nos enfrentaremos a lo largo de las veintiún misiones que trae esta expansión -tantas como el juego original- de las cuales además, las últimas, se desarrollan en nuevos escenarios. E incluso reincorporaron el mercado negro -dado que ahora ya no somos chicos buenos- en donde podemos comprar armas y mechs.

Por si esto fuera poco, tenemos nuevas opciones dentro del multiplayer que completan un apartado ya de por sí excelente. La más importante de las novedades es sin dudas la de balancear los combates entre mechs livianos y pesados en la modalidad Absolute Attrition. Esto significa que ahora si destruimos una unidad de cien toneladas manejando una de treinta recibiremos más puntos que al hacerlo con una de setenta, de manera que si queremos jugar con un Raven, por ejemplo, no vamos a estar en desventaja.

Técnicamente es similar, fue pulido gráficamente en algunos aspectos, y sin duda alguna todos los agregados, como escenarios, vehículos y mechs, lucen de maravilla. El sonido es más realista y las voces presentan mejores actuaciones.

En definitiva, *Black Knight* es excelente. La historia es su punto flojo, pero hasta la dificultad de las misiones ha sido mejorada. No presenta grandes cambios con respecto al juego original, pero sí nos brinda muchas horas de entretenimiento gracias a la nueva campaña y opciones en multiplayer. Seguramente todo aquél que disfrutó de *Vengeance* se deleitará con *Black Knight*.





MECHS

Uller: El clásico modelo light del Clan reaparece en esta expansión. Desde luego su peso son 30 toneladas, y su fuerte son la velocidad y gran maniobrabilidad. A pesar de ello está muy bien armado.
Wolfhound: El diseño más feo de los mechs livianos que hay en este *MechWarrior* pertenece, por supuesto, al Inner Sphere. A pesar de ello, y aunque no nos guste, no debemos perderlo de vista dado que cuenta con un nuevo modelo de láser que nos hace siete puntos de daño cada dos segundos.
Ryoken: El más atractivo en cuanto a su diseño, por supuesto del Clan. Este mech, que parece ser un Daishi más liviano y casi adaptado a la función de un Vulture, bien equipado, puede llegar a ser una mezcla justa entre una gran velocidad y armamento. Es muy fácil de manejar gracias a su estabilidad.
Black Knight: El mech usado por nuestro coronel, y el que le da el nombre a esta expansión. Con un diseño humanoide y sus 75 toneladas, esta máquina de guerra posee un devastador armamento a base de PPC's, acompañado de una gran cantidad de puntos de armadura. Como contra, es extremadamente lento.
Sunder: Y como no podía ser de otra manera, el modelo Assault más feo también es del Inner Sphere. Extremadamente lento, su potencial radica en el armamento de corto alcance, pues está equipado con el nuevo modelo de ultra-autocannon de 20mm.

LO QUE SI: La nueva campaña, tan larga como el juego original. Que tengamos que manejar prácticamente todos los mechs.
LO QUE NO: Que no hayan pulido la IA de nuestros compañeros en la ciudad y, por sobre todo, que las escenas de video estén hechas con el engine del juego.

88%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Bohemia Interactive Studio / Codemasters

OPERATION FLASHPOINT ULTIMATE UPGRADE 3

Por Santiago Videla



Tal como estaba previsto, los muchachos de Bohemia Interactive lanzaron el tercer y por el momento último agregado oficial para este espectacular clásico, y creo que lo menos que se merecen es un gran aplauso ya que según creo ningún otro equipo de desarrollo hasta la fecha se había preocupado como ellos por mantener vigente y ampliar tanto las posibilidades de un juego.

En este nuevo *Ultimate Upgrade* además de cinco nuevas misiones para el modo single player y cuatro para multiplayer, una vez más tenemos algunos vehículos nuevos bastante interesantes:



OH-58D Kiowa Warrior: Un pequeño helicóptero muy maniobrable, pero no muy veloz, con capacidad para dos personas y armado con dos lanzacohetes.

Su agilidad le da una gran ventaja a la hora de esquivar misiles, y eso puede resultar crucial cuando se trata de eliminar las defensas enemigas.

M2 Bradley: Este vehículo blindado es una especie de versión más avanzada del M113 ya que además de contar con ametralladoras más pesadas está equipado con un lanzamisiles y además tiene capacidad para transportar varios soldados en su parte trasera, lo que lo convierte en una excelente unidad de asalto con capacidad antiaérea.

BMP-2: Similar en su aspecto al BMP común, este vehículo vendría a ser algo así como la versión soviética del M2 Bradley ya que, en lugar de un cañón común, está armado con una ametralladora de grueso calibre.

Además de sus otras armas convencionales esta unidad está equipada con un lanzamisiles y también puede llevar algunas tropas en su parte posterior.



BRDM: Un transporte anfibio con bastante capacidad para llevar tropas, pero sin armamento; a pesar de eso sus defensas son bastante resistentes.

Además de estos vehículos también tenemos algunas armas nuevas bastante interesantes, pero lo más importante es que se introdujeron grandes mejoras en la parte técnica, entre las cuales tenemos unas cuantas nuevas opciones para el modo multiplayer, como por ejemplo que ahora se puede votar en caso de que quieran incluir o rajar a alguien del servidor y otras cositas más. También se han corregido muchos de los pequeños problemas de la versión anterior.

A pesar de que por ahora no se anunció ningún otro agregado de esta magnitud, las pequeñas expansiones y cosas nuevas para *Operation Flashpoint* seguirán saliendo (sin olvidar la inminente aparición de *Red Hammer*, la campaña soviética), dándole al juego una vida útil prácticamente ilimitada.

En el XCD hemos puesto el *Ultimate Upgrade 3* de 33 MB (o patch v1.30, es lo mismo).

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Se viene acercando fin de año y como era de esperarse las cosas se están poniendo cada vez más picantes por estos rumbos. Esta vez, lo que les traigo es algo bastante fuera de lo común, ya que parecería que los economistas del Viejo Continente han unido sus fuerzas y han propuesto una interesante solución para las múltiples crisis económicas que hay alrededor del mundo, en forma de un simpático juego. Así es, señores, esta vez el inagotable genio bizarro, que nunca falta, ha dado origen a un poderoso superhéroe bursátil, que con la ayuda de su mascotita amarillenta se encargará de hacer pelota a cualquiera que intente meter la mano en la lata (qué bien nos vendría uno de ésos), así que sin más vueltas les presento a...

EUROMAN

Arcade devaluado
Por Santiago Videla

Las economías del mundo están cada vez más revueltas, nadie se pone de acuerdo en nada, las tasas de interés fluctúan y el *riesgo país* se va de mambo y nadie sabe qué hacer... pero no teman, amiguitos, porque *Euroman* ha llegado para que no nos rompan más... el chanchito. Como muchos de ustedes ya deben saber, hace ya un tiempo la comunidad europea decidió que en vez de que cada país tenga una moneda diferente sería bueno poner en circulación una moneda común para todo el continente, y así es como nació el dichoso Euro.

Bueno, el tema es que para demostrarnos cómo el Euro está intentando lastrarse las monedas de otros países, los amigos de Xplorys tuvieron la brillante ocurrencia de graficar esta situación currándose una de las ideas más usadas de la historia, como la del viejo y querido *Pac-Man*, cosa que muchos ya han hecho (hasta para *Gran Hermano*) y al parecer muchos otros lo harán.



Efectivamente, aprovechando la forma del signo del Euro, los inagotables creadores de Xplorys diseñaron una especie de *Pac-Man* narigón, que será nada menos que nuestro protagonista. Nuestra noble misión aquí será la de lastrarnos todas las monedas que encontremos, evitando que los otros signos monetarios (que vendrían a ser los fantasmas) nos toquen y nos hagan perder la cotización.



Obviamente, para defendernos tenemos las clásicas pildoritas de Power Up con la que nosotros podremos deshacernos de nuestros perseguidores con un certero mordisco y demostrarles lo que es una economía pulenta en serio.

En el tema visual, parece que sus creadores decidieron hacer un ahorro importante y hasta casi diría que lo que se usó aquí es una política de déficit cero, lo que como consecuencia nos da gráficos bastante modestos que tienen apenas lo justo para que esto pueda ser llamado 'juego'.

En medio de escenarios con una no muy agradable ambientación de oficina, que se repiten nivel tras nivel con variaciones mínimas, la acción se continúa al infinito hasta que quedemos totalmente tildados o hasta que decidamos enviar este CD a la única bolsa en la que puede cotizar bien, que por supuesto es la de los residuos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Xplorys / Engine Soft
INTERNET: Nooooooooo
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni por un millón de patacones.

$2%

GEFORCE 2 TI

TEPPRO VERSUS LEADTEK

Por Mariano Firpo

Sabiendo que NVIDIA ha lanzado hace pocos meses tres nuevas placas al mercado rotuladas con el modelo Ti -Titanium-, era de esperar que diversas empresas adoptaran este nueva serie para sus propias placas de video. En este momento disponemos de dos modelos: Winfast Titanium TH e Impact 4 Ti. En esta nota analizaremos ventajas y desventajas esta nueva familia.

A diferencia de otras notas hemos decidido incluir en ésta un numeroso conjunto de benchmarks realizados en los laboratorios de XPC.

Como referencia hemos usado un Thunderbird de 1.2 GHz, sobre un mother ASUS A7V133ª, con 512 MB de SDRAM PC133 y un disco Seagate Barracuda IV 60 GB (7200 RPM). Corrimos todas las pruebas sobre Windows 2000 Profesional con Service Pack 2 instalado.

Winfast Titanium TH

La placa de Leadtek nos fue presentada en una hermosa caja color amarillo. Dentro pudimos encontrar los manuales, los drivers, un cable para conectar a la salida de TV y un paquete que incluía dos juegos completos: Gunlock y Dronez. Este último cuenta con una calidad gráfica asombrosa y contiene una utilidad para realizar pruebas de rendimiento, las cuales fueron incluidas en esta nota.

La Winfast Titanium TH viene equipada con el chip GeForce2 Ti y cuenta con 64 MB de RAM (Samsung DDR de 4 ms). La memoria trabaja a 400 MHz, lo cual permite entregar un ancho de banda de 6.4 GB/s, mientras que el procesador funciona a una frecuencia de 250 MHz.

El CD que incluye los drivers -controladores-, también contiene varias utilidades como 3Deep, Colorific, WinFast DVD y WinFox. La última utilidad listada nos permite variar la frecuencia del micro y de la memoria considerablemente ('overclockear' la placa 3D).

El precio al público de esta placa es de 225 pesos y puede que varíe ligeramente hasta que la revista se encuentre en sus manos.

Impact 4 Ti

Teppro por su parte también ha incluido un CD con los drivers, cables para poder enchufar nuestra PC al televisor y los manuales correspondientes.

No se ha incluido ningún juego completo, pero sí utilidades como PowerDVD, Power Strip (configuración de parámetros de video), Riva Tuner, ScreenSavers, etc.

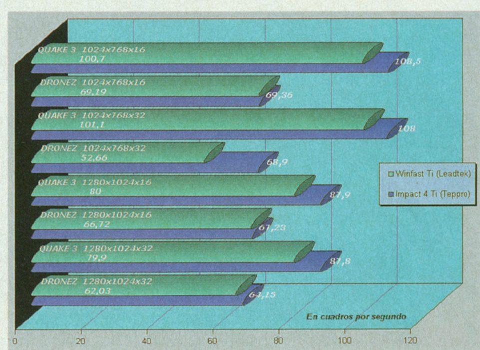
La Impact 4 Ti viene equipada con las mismas memorias (Samsung DDR de 4ms) pero éstas se encuentran trabajando a 446 MHz por defecto, lo cual le da un empuje extra y un ancho de banda teórico mayor que alcanza los 7.14 GB/s. El procesador también se encuentra funcionando a 250 MHz y puede ser modificada su velocidad mediante algunas utilidades (Power Strip).

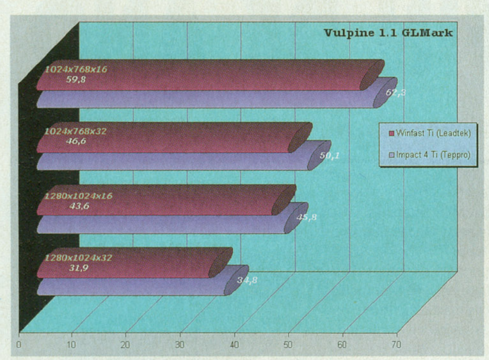
Teppro ha realizado algunas modificaciones sobre el PCB modificando la placa de referencia pero sigue usando los drivers de arquitectura unificada que NVIDIA entrega periódicamente.

El precio de la Impact 4 Ti se encuentra alrededor de los 280 pesos.

Quake 3

Realizamos varias pruebas sobre la versión 1.29g de Quake 3. Corrimos el demo





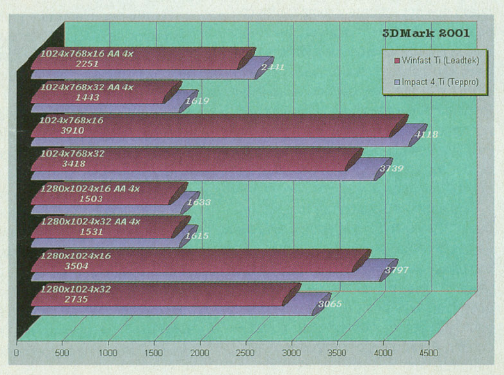
'Four.dm_66' en tres resoluciones diferentes, sobre dos profundidades de color -16 y 32 bits-. Utilizamos los siguientes parámetros: geometric detail high, lightmap, texturas al máximo, filtro bilinear, sonido apagado, antialiasing desactivado y vsync desactivado. El resultado de esta prueba da en CPS (cuadros por segundo) y cuanto mayor sea el resultado más fluidos correrán los juegos 3D -OpenGL- sobre nuestras pantallas.

3Dmark 2001

Este software desarrollado por MadOnion, mezcla pruebas sintéticas y secuencias de juegos para obtener un puntaje determinado por un algoritmo propio. Cuanto mayor sea este resultado, mejor rendimiento obtendremos de nuestra combinación placa/sistema.

Vulpine GLMark 1.1

Esta nueva utilidad se ha puesto muy de moda. Es capaz de entregar valiosa información como CPS promedio, CPS mínimos, un histograma con frecuencias de velocidad de nuestro sistema y un gráfico que indica el rendimiento obtenido sobre una línea temporal.



Dronez

Como ya comentamos, la versión completa de este juego vino incluida con la WinFast Titanium TH. Por algún momento pensamos que incluir este benchmark podía estar beneficiando a Leadtek, suponiendo alguna supuesta optimización, pero los resultados indicaron justamente lo contrario.

Las placas fueron puestas a prueba sin realizar ningún tipo de modificación sobre las frecuencias de reloj de micros o memoria. Esto pone en ventaja a Teppro ya que posee una frecuencia por defecto superior a la de la competencia.

En velocidad la Impact 4 Ti superó por un margen casi constante a la Winfast Ti en todas los benchs. Esto se debe casi exclusivamente a la mayor frecuencia de memoria.

Leadtek por otro lado posee un paquete de software más completo y con un precio ligeramente inferior, por lo que la decisión de cada uno se debe basar en función de lo que estemos buscando, velocidad o presentación.

noticias

ATI RADEON 8500LE

El fabricante de chips y placas de video ATi Technologies ha puesto a disposición de los fabricantes OEM un nuevo chip, que es una pequeña reforma del Radeon 8500 (su último exponente en el mercado), llamado 8500LE.
Esto significa que cualquier fabricante de placas de video (como Guillemot, Leadtek, ASUS, ELSA, etc.) puede realizar productos basados en este chip, cosa que no pasaba anteriormente (todas las placas basadas en chips de ATi estaban fabricadas por ella misma).
La única diferencia entre este nuevo chip y el 8500 es la frecuencia a la que trabajan. El 8500 va a 275MHz, mientras que este otro a 250MHz. Esto se debe pura y exclusivamente a cuestiones de marketing; si bien otras empresas podrán utilizar chips de ATi (generando ingresos a ésta), no tendrán todo el potencial que las placas del fabricante "oficial" (así se aseguran de vender bien las placas actuales).
Por lo tanto, es posible que, al igual que lo que pasa con los chips de NVIDIA, veamos numerosas placas basadas en los de ATi, generando precios más competitivos y configuraciones más variadas.

ATHLON XP 1900+

Tras un mes de su aparición, el Athlon XP ya tiene una nueva versión: 1900+, a 1600MHz. Y se espera que para principios del año que viene salga el modelo de 1733MHz ("2100+", siguiendo con la escala de nomenclatura que se da actualmente: 100+ cada 66MHz). Además, está disponible el Duron basado en el núcleo Morgan (el Palomino, pero con 64KB de caché L2), con velocidades de 1 y 1.1GHz.
Intel no se quiere quedar atrás, y anunció el "Northwood" (el nuevo núcleo de los Pentium 4, de tan solo 0.13 micrones) para enero de 2002, con velocidades de 2 y 2.2GHz. Además, para el año siguiente promete sacar numerosas versiones nuevas, como el Northwood de 2.4 y 2.5GHz, Northwood "B" (FSB de 533MHz) y una nueva versión de Northwood con 512KB de caché L2. Estos dos últimos microprocesadores tendrán una frecuencia inicialmente de 2.53GHz. La línea Celeron seguirá hasta los 1.5GHz (basado en "Tualatin", de 0.13 micrones y FSB de 100MHz) y 1.8GHz (basado en "Willamette", 0.18 micrones y FSB de 400MHz).
Así que es muy probable que, como en este año que termina, los microprocesadores avancen muchísimo, provocando una gran caída de precios de los actuales, que sobran para los juegos y programas de hoy en día (aunque tal vez solo alcancen apenas para los del futuro...).

LA PC DE FIN DE AÑO

PASOS PARA ACTUALIZAR TU PC (O COMPRAR UNA NUEVA)

■ Por F. Coun y M. Firpo

Faltan días para Navidad y los fanáticos de las PCs esperamos ansiosos que nos regalen un nuevo equipo, alguna placa de video o aunque más no sea un juego. Pero desde hace tiempo que muchos de nosotros vemos que nuestros deseos se ven truncos por la mala situación económica.

Los que todavía pueden darse el lujo de invertir en sus PCs son mucho más cuidadosos que antes, eligen muy bien los precios y la calidad adecuada dependiendo de su condición.

Del otro lado del mostrador, los comerciantes están ofreciendo precios más accesibles o promociones de 'PCs armadas' casi regaladas para tratar de contrarrestar la escasa demanda. Y por si fuera poco, ya no se arriesgan a traer los artículos de más alta categoría por temor a que sólo sirvan para juntar polvo.

Como Xtreme PC es una publicación que se especializa en juegos, el objetivo de esta nota es hacer un repaso de los dispositivos indispensables para tan ardua tarea (la de jugar, obviamente) tomando como referencia aquellos productos que se puedan conseguir en nuestro país.

Siguiendo algunos pasos lógicos, podremos escoger los componentes necesarios para comprar una PC o bien para actualizarla, siempre teniendo como objetivo primordial mejorar el rendimiento de los juegos.

Pateando la calle

Lo primero que tenemos que tener en cuenta a la hora de comprar son nuestros derechos como consumidor. Es indispensable exigir el recibo para poder reclamar la garantía, que dicho sea de paso no puede ser en ningún caso menor a 6 meses (aunque lo diga el comerciante). Si tienen dudas en cuanto al negocio mejor elijan otro, no se olviden que están invirtiendo una suma importante de dinero y si no cuentan con las garantías necesarias, tal vez ante cualquier problema tengan que resignarse a perderlo todo.

También es importante cerciorarse de que todos los dispositivos estén en cajas, debidamente cerrados, con manuales, drivers, etc. Si piensan que esta aclaración es en vano se equivocan, todavía mucha gente sigue sin saber qué componentes tienen dentro de su PC porque no tienen los manuales o CDs correspondientes. Esto último es muy común a la hora de comprar 'PCs armadas'. Y ya que tocamos el tema, algunos se preguntarán, ¿por qué voy a gastar $1.000 o más si por $500 tengo una PC? La respuesta se encuentra en las siguientes páginas, ya que casi ningún hardware aquí enumerado suele habitar dentro o fuera de dichas PCs.

Manual de lógica Xtreme

Antes de continuar, detengámonos un segundo a reflexionar... ¿Ya está? Bien, continuemos; tenemos dos opciones: comprar una PC nueva o actualizar algún dispositivo de la que ya tenemos.

Si bien la segunda opción parece la más fácil, a veces se complica porque no sabemos por dónde empezar. Un buen método consiste en mirar los requerimientos mínimos y los recomendados de algún juego nuevo que nos interese y compararlos con nuestra PC (no lloren). Si algún dispositivo no cumple con las especificaciones, ya tenemos el problema resuelto, o casi. En cambio si todos cumplen, pero no todos llegan (o ninguno) para tener una PC óptima, podremos optar por cambiar aquel (o aquellos) que creamos que están más desactualizados tomando como base los requerimientos mínimos.

Para aquellos que quieran comprar una nueva PC, eligiendo cada uno de sus componentes, tenemos primero que pensar en qué bando nos ponemos: AMD o Intel, ya que según la marca del microprocesador que queramos, deberemos elegir el motherboard y el tipo de memorias que corresponden. El resto de los componentes es indistinto.

AMD (Advanced Micro Devices) (¿Ahora Me Decís?)

Desde la salida de sus microprocesadores Athlon Thunderbird, AMD (www.amd.com) logró posicionarse cómodamente en el mercado, obligando a su inmediato competidor a cambiar las estrategias de ventas, reduciendo drásticamente los precios, y a mejorar la tecnología de forma más precipitada, obligándonos a comprar más seguido.

Con la reciente aparición de los Athlon XP (nota en XPC 49) finalmente lograron posicionarse como líderes indiscutidos en cuanto a precio y rendimiento. Utilizando menores frecuencias de reloj, lograron rendimientos similares a los Pentium 4 de Intel. Por ejemplo, un Athlon XP 1900+ que trabaja a 1,6 GHz se puede comparar tranquilamente con un Pentium 4 de 1,9 GHz. Por si fuera poco, un gran número de benchmarks en aplicaciones y juegos dan como ganador a AMD, algo difícil de creer hasta hace poco más de un año.

MICROS AMD ATHLON XP

Modelo	Velocidad de reloj
1900+	1,60 GHz
1800+	1,53 GHz
1700+	1,47 GHz
1600+	1,40 GHz
1500+	1,33 GHz

El mayor problema que suelen presentar los micros de AMD es su excesivo calentamiento. Esto se debe principalmente a su gran consumo eléctrico y a la mala elección de los coolers (enfriadores); se puede consultar la Web de AMD por la lista de los más recomendados para cada modelo de micro; los dos recomendados en los cuadros que acompañan el artículo fueron tomados de allí. Sería mucho mejor, para AMD (y para nosotros) que se incluyeran con los micros como hace Intel, para de alguna manera revertir parte de la imagen negativa que siguen teniendo. El problema de AMD es simple, demasiado calor tiende a estresar otros componentes y un simple fallo en el sistema de enfriamiento puede producir desde cuelgues hasta ¡pequeños incendios

MOTHERS PARA AMD ATHLON XP

	Asus A7V266-E	MSI K7T Turbo	ECS K7S5A	GigaByte GA-7DX
Chipset	VIA KT26A	VIA KT133A	SiS 735	AMD 761
Formato	Socket A	Socket A	Socket A	Socket A
Micros	Athlon XP/ Athlon/Duron	Athlon/Duron/Athlon XP (hasta 1800+)	Athlon XP/ Athlon/Duron	Athlon XP/ Athlon/Duron
FSB	266/200MHz	200/266 MHz	200/266 MHz	200/266 MHz
Memorias	3 bancos, hasta 3GB PC1600/PC2100	3 bancos, hasta 3GB PC100/PC133	2 bancos PC100/PC133 y 2 bancos PC1600/PC2100 hasta 1 GB	2 bancos PC100/PC133 y 2 bancos PC1600/PC2100 hasta 1 GB
IDE	4 unidades UDMA 33/66/100	4 unidades UDMA 33/66/100	4 unidades UDMA 33/66/100	4 unidades UDMA 66/100
AGP	Pro/4X/2X/1X	4X/2X/1X	4X/2X/1X	4X/2X
PCI	5 slots	6 slots	5 slots	5 slots
Puertos	6 USB, 2 Serial, 1 Paralelo	4 USB, 2 Serial, 1 Paralelo	2 USB, 2 Serial, 1 Paralelo	2 USB, 2 Serial, 1 Paralelo
On-board	Audio, LAN, RAID (opcionales)	Audio	Audio y LAN	Audio

dentro de nuestro gabinete!

El rendimiento de cualquier micro está íntimamente ligado al mother y al tipo de memoria elegidos. Siguiendo las recomendaciones de AMD para los Athlon XP, encontramos que los mothers basados en los chipsets VIA KT266A, SiS 735 y AMD-761 son los más recomendados (ver XPC 48). Algunos de los fabricantes de mothers en utilizar estos chipsets son Asus (A7V266-E), EPoX (8KHA+) y MSI (K7T266 Pro2) el de VIA, ECS (K7S5A) el de SiS y GigaByte (GA-7DX) el de AMD.

La cantidad de slots PCI disponibles, placas on-board y otras características dependen no sólo de la marca sino también del modelo. Por ejemplo Asus, brinda un mismo mother con distintas configuraciones de placas on-board. Es difícil decir cuál de todas estas marcas es la mejor -¿BMW o Mercedes Benz?-, todo depende de las necesidades y gustos de cada uno, para lo cual pueden visitar las páginas Web de cada fabricante; pero por una cuestión de costumbre (por la confiabilidad que me brindaron) y gusto (por los detalles de los manuales, cajas y diseños) mi elección es Asus.

En cuanto a memoria, todos los mothers nombrados soportan las nuevas DDR (ver XPC 42) y algunos también las anteriores PC133 (los basados en SiS), lo que hace que las memorias trabajen a 266MHz en un bus interno de 133 MHz. El incremento del rendimiento entre un módulo PC133 y un PC2100 (DDR) es de aproximadamente el 8 %, pero todo depende de la aplicación que estemos corriendo.

La marca más reconocida es Kingston, que a diferencia de sus competidores somete a sus módulos a una gran cantidad de pruebas de confiabilidad y rendimiento. Por otro lado, el precio no es significativamente superior con respecto a las genéricas, y aunque tal vez no haya diferencia de rendimiento, sí pueden estar seguros que no van a fallar.

Intel (lá no tengo el liderazgo)

Con el lanzamiento mundial del Pentium 4, Intel (www.intel.com) busca desesperadamente recuperar el terreno perdido. Ya con los micros Pentium III y la carrera contra AMD por quebrar la barrera del gigahertz había empezado a temer a los Athlon Thunderbird. Esta vez logró sin problemas cruzar el nuevo umbral de los 2 GHz sin demasiados esfuerzos, dejando a su rival unos 400 MHz detrás. Pero así como Intel siguió apuntando a que lo más importante era la frecuencia del reloj, AMD intentó mejorar el rendimiento incorporando nuevas tecnologías de procesamiento a sus micros.

Existen dos modelos de Pentium 4 (ver XPC 44) que se diferencian en su exterior por la cantidad de pines: 423 y 478 para los más nuevos (también conocido como formato reducido FCBGA).

A diferencia de AMD, Intel recomienda exclusivamente utilizar chipsets propios. Esto no quiere decir que el resto no sean buenos o no sirvan; en este caso me remitiré solamente a las recomendaciones que hagan ambas compañías de micros. Estos chipsets son: Intel i845 e i850 que sirven para ambos modelos de micros, lo que nos da un total de 4 combinaciones distintas de mother-micro.

Muchos son los fabricantes de mothers recomendados por Intel que utilizan sus chipsets. Basados en el i850, para el micro 478 tenemos: Intel (D850MV), Asus (P4T-E), MSI (850 Pro5), ABIT (TH7II-RAID), Gigabyte (GA-8ITX), Epox (EP-4T2A3) y ECS (P4ITA).

Como dije antes, la elección por uno u otro depende de las necesidades de cada uno. Como verán en el cuadro opté por un mother Intel (siendo que prefiero más los Asus) para seguir una línea en cuanto a marcas y porque son los más utilizados a la hora de los tests, aunque no cuentan con mucha diversidad de modelos y vienen con al menos un dispositivo on-board. Los mothers de Intel siempre disponen de actualizaciones, nuevos drivers y podremos descargar cualquier update de BIOS desde la red.

Los modelos enumerados tienen bus interno de 400 MHz y utilizan memorias Rambus DRAM (RDRAM) o RIMM como se las denomina comúnmente, desarrolladas en conjunto por Intel y Kingston. El problema es que estos mothers no soportan módulos SDRAM siendo los RDRAM el doble de caros.

Los módulos RIMM, al igual que los DDR, ejecutan 2 instrucciones por ciclo de reloj, llegando a procesar a 800 MHz con un rendimiento aproximadamente 15% superior a los PC133.

Los mothers basados en el i845 utilizan módulos PC133 SDRAM en vez de los RDRAM, lo que los hace mucho más accesibles.

MOTHERS PARA INTEL PENTIUM 4

	Intel D850MV	Epox EP-T42A	Intel 845WN	Abit BW7-RAID
Chipset	Intel i850	Intel i850	Intel i845	Intel i845
Formato	Socket 478	Socket 423	Socket 478	Socket 423
Micros	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4
FSB	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz
Memorias	4 bancos RDRAM 800 MHz	4 bancos RDRAM hasta 2 GB	3 bancos SDRAM PC133	3 bancos SDRAM PC133 hasta 3 GB
IDE	4 unidades ULTRA ATA/100	4 unidades ULTRA ATA/100	4 unidades ULTRA ATA/100	8 unidades ULTRA ATA/100 + RAID
AGP	4X/2X/1X	4X	4X/2X/1X	4X
PCI	5 slots	5 slots	6 slots	6 slots
Puertos	7 USB, 1 CNR	2 USB, 2 Serial, 1 Paralelo.	7 USB, 1 CNR	3 USB Externos
On-board	Audio. ADI 1885 Integrado	Audio	Audio. ADI 1885 Integrado	Audio

Placa de video

Con la desaparición de 3dfx el mercado de las placas de video se está monopolizando cada vez más. Justamente NVIDIA, actual líder, fue quien compró a la empresa que prácticamente empezó a desarrollar placas con aceleración 3D con fines domésticos.

Como es costumbre, NVIDIA actualiza sus productos cada 6 meses. Lo último al día de hoy es el chip GeForce3 Ti 500. Este micro es una mejora del anterior GeForce3 y ha sido construido en un proceso de 15 m mejorado, en general podemos ver al GF3 Ti 500 como una versión 'Ultra' del antiguo líder de NVIDIA.

NVIDIA licencia el chip a varios fabricantes de placas como Asus, Teppro, Winfast, etc. diferenciándose en la velocidad de memoria utilizada y las salidas de video disponibles (TV, Flat Panel). Entre las más destacadas está la Asus V8200 Deluxe que trae salida de TV y anteojos 3D aunque a un precio un poco excesivo: $650.

Parece ser que el único competidor serio que tiene NVIDIA es ATi, que con su nueva Radeon 8500 (ver XPC 47) pretende dar caza al GeForce3. Algunos benchmarks dan como vencedor al chip de NVIDIA, pero no por mucho, otros sin embargo posicionan a ATi en la delantera (3Dmark 2001). En principio la placa ATi Radeon 8500 sería más barata que cualquiera basada en el chip GeForce3, pero lamentablemente en la Argentina todavía no se consigue.

Otras empresas fabricantes de chips y placas son S3 y Matrox. La primera tuvo muchos problemas con su serie Savage y la segunda está enfocada a un público menos exigente. Si bien los rendimientos están muy por debajo de los de NVIDIA y ATi, tienen un precio mucho más accesible. Matrox tiene una serie de placas diseñadas para el entretenimiento pero en general sus productos están apuntados hacia estaciones de trabajo.

Existen otros grupos de aceleradoras que utilizan chipsets variados como el Permedia 3 o alguna versión mejorada del Kryo, pero están lejos de competir con los gigantes del mundo 3D.

Placa de Sonido

Este rubro también está monopolizado desde hace mucho tiempo. Creative, con su línea SoundBlaster, sigue a la vanguardia del audio hogareño. Su más reciente tecnología, SoundBlaster Audigy (ver XPC 46), es la sucesora de la aclamada línea SoundBlaster Live!.

Audigy incluye todas las características de la SB Live! (EMU10K1) en la nueva versión del procesador de señales digitales (DSP) EMU10K2, junto con soporte de Dolby Digital por hardware, entre otras cosas.

Al igual que la línea Live!, existen diferentes paquetes que varían principalmente en las aplicaciones y accesorios que se incluyen: X-Gamer, MP3, Platinum y Platinum EX, siendo esta última la más cara.

Si bien existen otras placas de sonido en el mercado, en su mayoría son inferiores en calidad, prestaciones y precio como por ejemplo la Hercules Fortissimo II (ver XPC 45), aunque las hay también para uso profesional.

Disco Rígido

Componente fundamental de nuestras PCs, ya que allí es donde se alojan todos los datos. Existen dos tipos de discos: los IDE y los SCSI. Éstos últimos se utilizan principalmente en servidores y equipos profesionales. Son mucho más caros y requieren además de una placa controladora SCSI que puede costar $500 o más. Por su parte los discos SCSI suelen alcanzar velocidades superiores a los discos IDE, pero solo invirtiendo una cuantiosa suma de dinero podremos disponer de estas ventajas. Muchas veces los discos SCSI son recomendados para sistemas de edición de video no lineal pero en estos últimos tiempos un buen arreglo RAID -Stripping-, puede combinar dos discos IDE para lograr excelentes resultados a un precio más accesible.

Los discos IDE mejoraron su capacidad de transferencia gracias a la norma Ultra ATA100 (UDMA100) que permite tasas de 100 MB/s. Estos discos poseen en general uno o varios platos, dependiendo de 'densa' que se encuentre resumida la información y de la velocidad de rotación del disco -5400 o 7200 RPM-, podremos disponer de un disco más o menos rápido. La norma UDMA100 ya se encuentra incluida en la mayoría de los mothers modernos, y en todos los nombrados en este artículo.

En poco tiempo los discos IDE estarán alcanzando las 10.000 RPM entregando mayores velocidades. Por otro lado los tiempos de acceso, rondan los 8 ms y no han disminuido demasiado.

Lo que sí aumentó de manera lineal en los últimos años es la capacidad, la cual tiende a duplicarse cada 2 años, hoy podemos encontrar en los comercios discos que van de los 20 a los 80 GB y con precios que rondan entre los 130 y 280 pesos.

Existen varias marcas en el mercado como ser: Fujitsu (silencioso, excelente tasa de transferencia), Quantum (el menor tiempo de acceso), Maxtor (balance perfecto de cualidades), Seagate (rápido y caluroso) y Western Digital. Todas son, en mayor o menor medida, recomendables y cada una puede adaptarse a las necesidades de los usuarios. Un punto importante puede ser el ruido, pero queda descartado si en nuestra PC disponemos de un cooler de altas revoluciones. Desde otro punto de vista si nuestra PC rebosa de dispositivos que generan calor -Voodoo 3, Thunderbird 1.4 GHz-, sería conveniente no agregar un disco que caliente como el Seagate Barracuda IV.

¿CD-ROM o DVD-ROM?

Cuando aparecieron las primeras lectoras de DVD, las PCs no estaban preparadas para descomprimir video en tiempo real por lo que incluían una placa descompresora MPEG-2. O sea que teníamos que adquirir una de esas placas, con lo que terminábamos gastando más de 300 pesos por el conjunto. El tiempo pasó y ahora ese trabajo lo

puede realizar tranquilamente nuestro micro (a partir de una Pentium III con una placa de video de 16 MB).

Además, las velocidades con que estas lectoras leen los DVDs (hasta 16X) y CDs (hasta 40X) mejoraron notablemente y los precios bajaron (también lo hicieron los de los CD-ROM). Las marcas más recomendables de DVD-ROM son Acer, Pioneer y Toshiba.

Quien tenga que comprar una PC nueva es recomendable que adquiera un DVD-ROM ya que poco a poco muchas aplicaciones, como por ejemplo enciclopedias, y algunos juegos están tendiendo a este formato.

Algunas marcas de DVD tienen problemas con diferentes películas multizona y puede que solo algún update de firmware o aplicación de Internet nos permita seguir viendo las películas normalmente.

Imagínense un XDVD con 14 GB, DaN no va a tener que hacerse más mala sangre pensando qué poner y qué dejar afuera, simplemente meterá todo lo que encuentre dando vueltas por ahí. Sí, leyeron bien, son 14 GB el máximo de capacidad de un DVD-ROM doble capa doble lado, contra los paupérrimos 640 MB de un CD-ROM.

Las lectoras de CD tienen la ventaja de que son más veloces, estables, y se recomienda su uso para hacer copias de CD 'on the fly'. Si su PC no esta equipada con características apropiadas para el uso frecuente de un DVD, la opción de una lectora de CD es la más apropiada. Como recomendación podemos nombrar a la lectora ASUS 50x que nos ha dejado maravillado con su velocidad de transferencia (hasta 5MB/s).

Monitor y Parlantes

Los monitores más recomendables son los Samsung, Sony, ViewSonic y siguen. Digamos que es como cuando uno compra un televisor: la calidad de la imagen es lo más importante.

Dos datos útiles a la hora de adquirir uno: el tamaño real y el dot pitch. ¿Por qué digo 'el tamaño real'? Porque si bien los monitores están agrupados en 15", 17", 19", etc., no todos tienen esas medidas (para aquellos que no lo sepan, las pulgadas se refieren a la distancia entre las diagonales del área visible del monitor). El dot pitch se refiere al espacio entre los puntos presentados en la pantalla, cuanto más chico mejor (aunque más caro). Podemos hablar de un buen dot pitch de .26 para abajo.

Hoy el estándar tiende a los monitores de 17" que rondan los 270 pesos. También están los famosos monitores LCD que no producen radiación, pero sí un infarto al ver el precio: desde $550 los de 15".



Los parlantes son todo un tema de discusión. Todavía muchos no se dieron cuenta de la ventaja de poseer 4 satélites (frontales y traseros, derechos e izquierdos) y un subwoofer. Y ni hablar de tener un quinto satélite central, sólo para voces. La experiencia de jugar cambia completamente. El escollo no es solo monetario, sino también de espacio. Son el complemento perfecto para un DVD-ROM.

Si bien existen muchas marcas en el mercado, es difícil recomendar alguna, ya que depende de los requerimientos de cada uno en cuanto a potencia, amplitud de frecuencia, distorsión, cantidad de controles, etc. Entre las mejores podemos citar: Cambridge SoundWorks (distribuidos por Creative), Altec y Jazz. Estos últimos se consiguen en la mayoría de las casas de computación a precios razonables.

Teclado y Mouse

Pocos son los que se fijan en marcas a la hora de comprar un teclado, pero últimamente surgieron modelos que incorporan botones con funciones extras o puertos USB a nuestro alcance. La serie de teclados de Microsoft es más que recomendable, en especial el teclado Microsoft Internet Keyboard Pro.

El mouse sufrió muchos cambios en poco tiempo. Hasta hace poco más de un año, lo último era tener uno con ruedita, luego uno óptico, ahora óptico e inalámbrico...

Pero la novedad más interesante es el mouse iFeel de Logitech, que incorpora un sistema que hace que el mouse tiemble (similar a los GamePads de consola) cuando disparamos un arma o cuando pasamos por encima de un icono de nuestro escritorio. Si bien el diseño exterior está muy por debajo de los de Microsoft, el resultado final es más gratificante. Lamentablemente no puede conseguirse en la Argentina, así que tendremos que conformarnos con alguno de los siguientes...

Logitech Cordless MouseMan Wheel (ver XPC 48) es un mouse inalámbrico, pero mecánico (no óptico) de muy buen rendimiento y excelente ergonometría que puede ser utilizado con ambas manos (no al mismo tiempo) sin problemas.

Microsoft acaba de lanzar el Wireless Intellimouse Explorer (ver XPC 49), un mouse óptico e inalámbrico con una novedosa ergonometría (zurdos abstenerse), pero el Intellimouse Optical (ver XPC 30) sigue siendo el mejor ya que puede ser utilizado por zurdos y diestros por igual. Ambos modelos poseen 4 botones (2 de ellos totalmente programables) y una rueda que a la vez sirve como botón.

Controles para juegos

Se dividen en tres grandes categorías: Gamepads, Joysticks y Volantes; aunque existen en el mercado otros incatalogables como el Microsoft SideWinder Strategic Commander (ver XPC 36) para usos muy específicos.

El punto en común al que tienden las innovaciones en dichos controles es la inclusión de ForceFeedback (FF) y la mejora del diseño en cuanto a ergonometría. Lamentablemente, gracias a la crisis en que nos vemos sumergidos, es muy difícil conseguir dispositivos de categoría con FF ya que un joystick no baja de los 150 pesos y un volante, de los 250.

Entre los Gamepads, puedo recomendar el Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad, con un diseño muy similar a un pad de PlayStation y la incorporación del sistema Rumble que genera vibraciones

al jugar, 13 botones totalmente programables y conexión USB.

Elegir un Joystick es una tarea más complicada, ya que existen muchos y muy buenos. Con FF tenemos a Microsoft SideWinder ForceFeedback 2 y, recientemente, la estrella de Thrustmaster: el Fox2Pro Shock; pero es muy difícil conseguirlos en nuestro país. Sin FF cualquiera de la línea Thrustmaster o Saitek, en especial el X36 Combo (palanca & throttle con 38 botones programables) o el Cyborg 3D Gold USB que permite adaptarlo para diestros y zurdos por igual y posee 10 botones programables.

Por último, pero no menos importante, tenemos los volantes. Aquí también los Thrustmaster (líneas Nascar y Ferrari) son los más recomendados, por su calidad de materiales, durabilidad y precisión. La nueva línea, licenciada por Ferrari, incluye tres modelos: ForceFeedback Racing Wheel (no se consigue en la Argentina), 360modena PRO y 360modena, ambos sin FF y disponibles por nuestros pagos. Logitech también fabrica volantes de calidad con FF, pero solamente nos llegan los más baratos como el WingMan Formula Force GP (ver XPC 43). Otras marcas, como Genius, no son muy recomendables; hay que mirar bien el material con que están hechos y que el radio de giro sea de 180° o superior, y si tiene FF, la compatibilidad con los juegos y la 'potencia' del efecto.

Otros dispositivos

Estamos llegando al final del artículo y todavía no hemos hablado de placas de red ni de los modem. Si bien no fueron específicamente diseñados para jugar, sirven como complemento y son las estrellas de las partidas multiplayer.

Si les interesa saber cómo armar una red y qué componentes comprar no tienen más que leer el artículo 'Cómo armar una LAN casera' aparecido en XPC 45.

Para los que siguen atados a Internet dial-up, no hay nada como los modem externos USRobotics de 56k. La diferencia en rendimiento con respecto a los famosos winmodem de 20 pesos es muy grande, ya que si bien la velocidad de conexión es prácticamente la misma, estos últimos utilizan recursos del sistema para funcionar y suelen producir cuelgues aislados.

También es recomendable que consulten con su proveedor de Internet para averiguar que MODEM interactúa mejor con los equipos de la empresa, lo cual puede inferir directamente en el rendimiento de su conexión.

2 PCS CORTA DURACIÓN (PRECIOS APROXIMADOS CON IVA)

	BASE AMD		BASE INTEL	
COMPONENTE	DESCRIPCIÓN	PRECIO	DESCRIPCIÓN	PRECIO
Micro	AMD Athlon XP 1500+	180	Intel Pentium 4 1,5 GHz (478)	235
Cooler	Global Win FOP-32	20	Incluido	-
Mother	EPoX 8KTA3L	135	Intel D845WN	200
Memoria	128MB PC133 Genérico	30	128MB PC133 Genérico	30
	SUBTOTAL BASE AMD	365	SUBTOTAL BASE INTEL	465
	COMPONENTES COMUNES			PRECIO
Placa Video	Teppro Impact 4 Pro (GeForce2 Pro 32 MB - AGP 4X) (ver XPC 39)			220
Placa Sonido	On-Board.			-
Disco Rígido	Quantum 30 GB - UDMA100 - 7200 RPM (IDE)			145
CD-ROM	Acer 56X (IDE)			45
Monitor	Samsung 550V (15")			180
Parlantes	Jazz J-2119 Blaze (2 satélites - PMPO 200W)			25
Teclado	Genérico			15
Mouse	Genérico			10
Gabinete	Soyo ATX Medium-Tower 300W			70
Disquetera	Mitsumi 3 ½ 1,44 MB			15
			SUBTOTAL COMPONENTES COMUNES	725
	OPCIONAL CONTROLES PARA JUEGOS			
GamePad	Microsoft SideWinder Plug & Play Gamepad (USB)			30
Joystick	Saitek ST 220 (sin FF - USB)			40
Volante	Thrustmaster Charger 2 Racing Wheel (sin FF – Game Port)			90
			SUBTOTAL OPCIONAL CONTROLES PARA JUEGOS	160
	TOTAL BASE AMD	1.250	TOTAL BASE INTEL	1.350

2 PCS LARGA DURACIÓN (PRECIOS APROXIMADOS CON IVA)

	BASE AMD		BASE INTEL	
COMPONENTE	DESCRIPCIÓN	PRECIO	DESCRIPCIÓN	PRECIO
Micro	AMD Athlon XP 1800+	290	Intel Pentium 4 1,8 GHz (478)	375
Cooler	Global Win FOP-38	25	Incluido	-
Mother	Asus A7V266-E	200	Intel D850MV (red on-board)	265
Memoria	256MB PC266 Kingston	75	256MB RIMM 800MHz Kingston	140
	SUBTOTAL BASE AMD	590	SUBTOTAL BASE INTEL	780
	COMPONENTES COMUNES			PRECIO
Placa Video	Asus V8200 Pure (GeForce3 64MB – AGP 4X)			550
Placa Sonido	SoundBlaster Audigy Platinum (5.1 - PCI)			270
Disco Rígido	Quantum 60 GB - UDMA100 - 7200 RPM (IDE)			200
DVD-ROM	Pioneer 116 16X/40X (IDE)			90
Monitor	Samsung 955DF (19")			500
Parlantes	Jazz J-9902 (5.1 - RMS 45W / PMPO 800W)			165
Teclado	Microsoft Internet Keyboard Pro (USB/PS2)			50
Mouse	Microsoft IntelliMouse Optical USB			50
Gabinete	Soyo ATX Medium-Tower 300W			70
Disquetera	Mitsumi 3 ½ 1,44 MB			15
			SUBTOTAL COMPONENTES COMUNES	1.960
	OPCIONAL CONTROLES PARA JUEGOS			
GamePad	Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad (USB)			60
Joystick	Saitek X36 Combo (sin FF - USB)			195
Volante	Thrustmaster 360modena PRO (sin FF - USB)			140
			SUBTOTAL OPCIONAL CONTROLES PARA JUEGOS	395
	TOTAL BASE AMD	2.945	TOTAL BASE INTEL	3.135

Quienes piensen en poner Internet de banda ancha deberán seguir las recomendaciones del ISP, ya que el tipo de dispositivo a instalar depende del sistema elegido; muchas veces ellos mismos proporcionan todos los materiales necesarios.

Finalizando

Tal vez no puedan conseguir todos los dispositivos en un mismo negocio, pero pueden elegir el que les pareció más confiable para entregarle todo lo que compraron y les arme la PC (si no se animan a hacerlo por su cuenta). No tienen que cobrarles más que 20 o 30 pesos, a menos que les incluya en el precio el sistema operativo (Windows) original (con caja y CD).

¡Y recuerden que caminar no sólo hace bien a las piernas sino también a los bolsillos!



¿NO TE OLVIDASTE DE PEDIRLE ALGO AL KIOSQUERO?
PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ DREAMCAST ▪ GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 35
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
ARGENTINA $4.90
GRAND THEFT AUTO 3
¡EL PERFECTO MANUAL DEL LADRON VIRTUAL Y UN ARCADE IMPERDIBLE!
POLICE
METAL GEAR SOLID 2
EL JUEGO MAS ESPERADO DE LA PLAY2 EN UNA REVISION EXHAUSTIVA
Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVI PREVIEWS!
PROJECT EGO
FIFA 2002
EVIL MAY CRY
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00035
Y TAMBIEN: ¡LOS LANZAMIENTOS EN USA DE LA GAMECUBE Y LA X-BOX!

UN CUENTO DE NAVIDAD

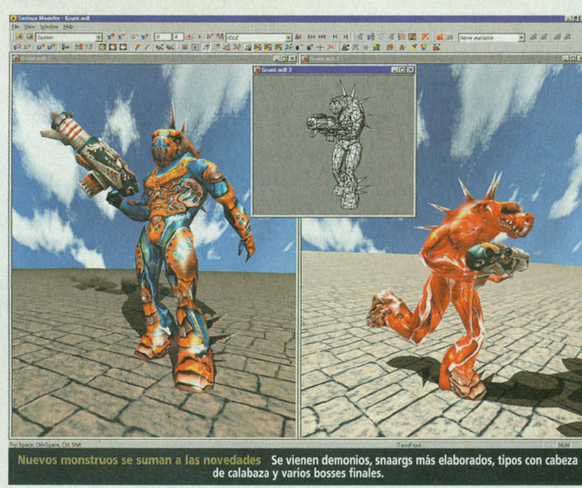
ESE VIEJITO PUERCO YA NUNCA VOLVERA A DEJARNOS SIN REGALOS

Por Durgan A. Nallar

La Nochebuena es, teóricamente, ese momento de paz en el que nos reunimos con nuestras familias y con los parientes que vienen de lejos. Hace rato que la Navidad perdió un sentido religioso en la mayoría de los hogares, para volverse un simple banquete que deberá repetirse una semana después, con la llegada del nuevo año. Para Charlie, esto fue siempre así.

Una comilona que incluye alimentos propios del invierno: maníes, pasas, turrones, pollo, asado, chancho y alcohol en cantidad; y un pino de plástico con lucecitas donde se amontonan cajas envueltas en papel de regalo, vacías, con alguna que otra chuchería para los más chicos, descontando claro está los tubitos con medias y calzoncillos para los parientes y las bombachas rosadas para que las mujeres de la familia estrenen a las doce. Afuera, 40° C; adentro, 55.

Charlie cada año atravesaba esas dos horas lentas, posteriores a la medianoche, como en una pesadilla. Pipón de comida, triste sin saber por qué; muerto de calor, aturdido por el estruendo de la pirotecnia, ahogado por el sofocante humo de la pólvora que flota sobre la ciudad a esa hora. No quería seguir así, por lo que había apostado todas sus fichas a que esta Nochebuena comería frugalmente (alguna ensaladita, un jugo de frutas) y luego se encerraría en su cuarto con la copia de Serious Sam: The Second Encounter, el único regalo que le había pedido a Papá Noel. ¡Que las tías viejas dijeran lo que quisiesen! Esa noche no quería aburrirse.



Nuevos monstruos se suman a las novedades Se vienen demonios, snaargs más elaborados, tipos con cabeza de calabaza y varios bosses finales.

Por desgracia, el equipo de Croteam no había terminado de sacar los bugs y todavía estaba probando los mapas multiplayer. Faltaba decidir si quitarían algunos niveles para que el juego entrara completo en un solo disco (con un costo de apenas $20 en los Estados Unidos, es imposible lanzarlo en dos discos) agregando en cambio como consuelo el sistema llamado SloMo, que supuestamente humillaría a Max Payne. Este sistema de cámara lenta estaba desde un principio en The First Encounter, pero no lo habían querido implementar. ¿Cómo funciona? Es un misterio que los croatas se reservan.

Charlie, gran admirador de Sam 'Serious' Stone, esperaba darse otra fiesta desgarradora matando monstruos a toda velocidad, y no veía la hora de ponerle las manos encima al lanzallamas, la motosierra y el sniper, las nuevas armas.

Recordemos, para los que no saben, que la historia de esta secuelita empieza luego que el plato volador de Notorious Mental se precipita al fondo de un lago en Sudamérica. Es una época de mayas y monstruos temibles, parece. La acción sigue después en Babilonia y en los tiempos del medioevo.

Pero el juego no saldría hasta el 18 de enero, e incluso existía alguna probabilidad de que se demorara todavía más si la intención era agregar al deathmatch común el popular mod Serious Warped!



Una desgracia. Si el juego no estaba listo, era imposible que Papá Noel se lo trajera la noche de 24. Charlie se había hecho muchas ilusiones de pasar una Navidad distinta.

El viejo Santa

Retrocediendo a los tiempos de su niñez, Charlie llegó a la conclusión que Santa Claus lo desilusionaba siempre. Nunca le había traído ni uno solo de los regalos que afanosamente se molestaba en garabatear en papel fino y meter en un sobre dirigido al Polo Norte. Incluso la imagen del viejo gordo de barba blanca y traje rojo, con botas, cinturón de cuero y una bolsa al hombro, lo aterrorizaba. De niño solía quedarse despierto para ver cuando ingresaba en puntitas de pie a su cuarto. Al principio se preguntaba por dónde entraría, si no había chimenea en el departamento, apenas una estufa eléctrica que no funcionaba hacía tres inviernos. El viejo se las arreglaba para entrar por la ventana. Charlie se daba cuenta que era Papá Noel quien rasguñaba la ventana abierta al calor porteño, porque lo precedía un nauseabundo olor a sudor. Refunfuñando, el monstruo solía dejar un pelota barata en vez de la bicicleta que le había pedido, o un rompecabezas de cartón en lugar del Rasti.

Lo que más lo asustaba, sin embargo, era el brillo rojo que le encendía los ojos, como de conejo, y los dedos imposiblemente largos con los que, a veces, rozaba las sábanas haciéndolo descomponer de terror.

Charlie contenía el aliento hasta que la sombra roja se alejaba, hasta que el cascabeleo del trineo sobrevolaba la terraza (Charlie vivía en el último piso) y desaparecía en el ruido de la autopista.

De mayor, Charlie siguió teniendo un miedo visceral a Santa Claus. A sus amigos les contaba que Noel (o Nicolás) no era un abuelito de pómulos sonrosados y mirada dulce, sino un enorme y fofo monstruo que siseaba como una serpiente. Claro, nadie le creía, y nada podía hacer para convencerlos. Jamás tendría el valor de fotografiarlo, por ejemplo, siquiera de mover un músculo en su presencia. 'Hasta ahora', masculló pensativo, jugando con un diminuto aparato.

Luces de Navidad

La certeza de que su copia de Serious Sam: The Second Encounter jamás llegaría a sus manos en Navidad, a pesar de las cinco cartas que le había enviado al viejo, de alguna manera estalló en el interior de Charlie. Ya era tiempo de enfrentar sus miedos, y Santa era uno de ellos, quizás el mayor. Después de todo, Charlie mismo era una especie de monstruo, porque había vuelto a la vida arrastrándose fuera de su tumba. ¿Estaba vivo, acaso era un zombi? Nunca se había atrevido a preguntarle al Dr. Picor qué había hecho con él, si el suero resucitador tenía un efecto permanente o en algún momento descubriría que la carne de su cuerpo empezaba a ablandarse y caer. Quizás era un monstruo, pero podría hacer algo por sí mismo todavía, y por el resto de la humanidad, librándose para siempre del verdadero terror que asolaba a niños y adultos por igual.

Charlie terminaría con Papá Noel, y la venda caería de los ojos del mundo.

El mundo blanco

La ventisca creaba remolinos de nieve y azotaba la capa de Charlie, que avanzaba cubriéndose los ojos con un brazo y la espalda arqueada por el peso del Railgun. Más abajo, en el valle, una extraordinaria fábrica de juguetes brillaba a la luz eléctrica de miles de pinos de Navidad. Maquinaria con forma de bastones de caramelo, estrellas giratorias, esferas brillantes. Cientos de duendes rojos trabajaban allí. Un paisaje demoníaco. Le había costado una semana encontrar el lugar, siguiendo las débiles señales del rastreador que había puesto en el último sobre que le enviara a Santa en su vida. Pero allí estaba.

Desde un promontorio rocoso, muy resbaladizo, Charlie tomó el sniper y miró a través del teleobjetivo hacia la cabaña que descansaba en el centro del ruidoso enjambre de máquinas. Acercó la imagen y espió una de las ventanas. En el interior, fuertemente iluminado, estaba el monstruo.

Decenas de años de desilusión y sufrimiento estaban por llegar a su fin. Ya nunca los niños de la Tierra tendrían que soportar el terror provocado por la siniestra figura que entraba a sus habitaciones en Nochebuena. Ya nunca tendrían que ver las ridículas imágenes del viejo abrigadísimo en pleno verano argentino. Ya nunca tendríamos que comer nueces y turrones con 40° de sensación térmica. Se acabarían los regalos baratos. Las bombachas rosadas, los millones de pares de medias y calzones. Los ojos de conejo, rojos.

El índice de Charlie se tensó sobre el gatillo.

En este punto, ruego a los lectores que decidan el destino de Noel. ¿Charlie debe cumplir lo que se propone, o dejar libre al rojo engendro navideño? Envíen su decisión a santamustdie@datafull.com (podrían ganarse el futuro Serious Sam) y la próxima vez que vean a Charlie, esta historia llegará a su fin.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

JEDI KNIGHT

EL PLATO PRINCIPAL... MAYONESA DE CUCU

Por Sebastián "Moki" Di Nardo

Cucaracha, rata de pantano, kk de cuis, mercachifle barato de la mentira. Adjetivos que cuadran a la perfección con la personalidad de Rolo. Ese pekenio de pelo largo que oculta tras toneladas de desenredante para el cabello sus macabras intenciones. Para quienes vieron la película *Snatch*, él es lo más parecido a uno de esos gitanos que venden cosas rotas o falladas por una módica suma. El vende su falso arte, sus mentiras acerca de mí.

Como si eso fuera poco, tuvo la osadía de comparar a mi hermoso gato siamés con su tonto pajarillo mecánico de cucú. ¿Cómo es capaz de igualar un artefacto artificial que solo se asoma cada hora con un gato que está todo el tiempo conmigo y se duerme en mi falda mientras baleo en las redes? No importa hasta qué hora esté frente al monitor, él se queda conmigo. En el caso de Rolo, el canario metálico es tímido y solo sale de a ratos. ¡Asúmelo, Rolo! Tu canario suizo te odia y por eso se asoma la menor cantidad de veces posible. Es más, cuando lo hace es porque el estúpido mecanismo del reloj lo obliga.

Pero peor aun fue su desfachatez al excluirme de las fotos en la última nota, cuando era claro que yo era la estrella del episodio. Tanta tontería me había hecho montar en cólera, por eso decidí practicar puntería todos los días en un local de la calle Santa Fe. Todos los días un séquito de 'kemados' (que me perdonen sus allegados





por hacerlos transitar este camino de ida) peregrinaban conmigo en busca de balas. Mientras practicaba, vi crecer la habilidad en estos pekenios bajo las balas de mi ametralladora en DoD. Además de JX, quien forma parte de los Irrompibles, los jóvenes y valientes soldaditos fueron: Tincho, VD, Lau, Satán, Gastrointerkiller, Rudolf Hess, Panchus, Rafa y Chorch. Un prometedor semillero de Irrompibles que me hizo sentir como un maestro Jedi frente a sus aprendices... ¡Eso es! Esa era la forma de vengarme de Rolo. Aprovechando su fiebre por Star Wars, recientemente reavivada por los varios trailers que surcan la Internet anunciando el *Episodio II*, lo desafié a instalar el viejo Jedi Knight. Por supuesto, la rata vieja no se negó y aceptó de buen gusto mi propuesta. Yo sabía de memoria que este juego era uno de sus favoritos, gracias a la ausencia de lag al jugar, y como buen fanático de Star Wars, el muy payaso se sabía todos los artilugios y las mañas de cada escenario. De esta manera mi estrategia fue un poco más simple. Invitar más gente. Mientras él se distrayera tratando de matar a los demás yo aprovecharía para sacudirle desde una distancia segura. Mi venganza sería fatal.

May the Force be with... ME

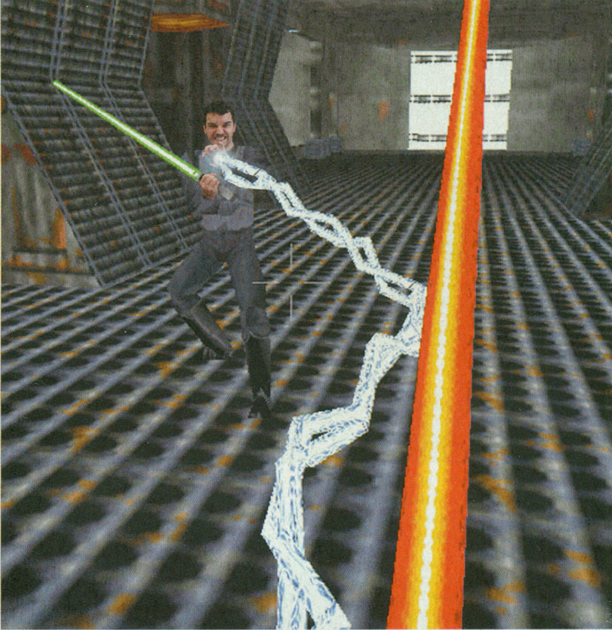
Me costó un poco formar un equipo para sacudirnos a sablazos. Inodorelli se ausentó tres largas semanas, debido a su reciente paternidad. Su pekenia 'albóndiga' llamada Bautista le consumía la mayor parte de su tiempo. Pero mientras el niño tuviera su alimento, dormiría feliz dejándolo en libertad para jugar. De esta manera logré rastrearlo e invitarlo; respondió con felicidad alegando que si se trataba de matar a Rolo allí estaría sin duda. Como cuarto integrante decidí tentar a JX (conocido en la vida real como Juan Cruz Bazterrica), un compañero de trabajo que se había unido a nuestra cruzada Irrompible hacía un par de meses. Su admiración por el fantástico mundo creado por Lucas lo hizo decidirse con facilidad.

Tras soportar durante tres días las ñañas de Rolo, pudimos finalmente fijar el encuentro un martes a las 23 horas.

Como era de suponer, un engine tan simple corrió sin problemas a través de la pobre conexión dial-up de Rolo. Rápidamente, mediante una sencilla configuración de TCP/IP ubicamos a nuestros personajes frente a frente en un escenario llamado *Nar Shaddaa Loading Terminal*. Un pequeño lugar que representa un muelle de carga espacial y que tenía como atractivo algunas trampas que activaban lasers para rostizar a los desprevenidos y granadas para convertir en roast beef a mequetrefes como Rolo. Mientras esperábamos a los demás, le propuse tomar algunas fotos y encontrarnos en una habitación sin atacarnos para tomarlo por sorpresa y capturar el momento. Pero la maldita cucaracha pareció leer mis pensamientos y con una expresión de horror observé que todas las cajas del recinto volaban en mi dirección. Mi poderoso Jedi quedó aplastado bajo ellas con un alarido desgarrador. Tras que insulté a todos sus ancestros (incluyendo a su estúpido pajarillo cucú), Rolo justificó su asquerosa jugarreta explicando que quería probar un poder llamado 'Force Throw', mediante el cual un Jedi arroja todos los elementos hacia el objetivo (¿se acuerdan de aquella escena de *El Imperio Contraataca* en la que Vader le arrojaba cajas metálicas a Luke?).



Esa maldita rata pagaría cara su traición. Le pedí tomar unas fotos en unos túneles bajo una banda transportadora y me aposté junto a un interruptor esperando que esa alimaña de pelo largo se acercara. Cuando la puerta se abrió presioné el interruptor con una expresión de alegría y vi cómo mi enemigo intentaba escapar a lo inevitable dando torpes zancadas. Casi pude imaginar sus insultos y su furiosa expresión cuando el Jedi voló en pedazos. En la pantalla se repetían incansables las mismas palabras de furia una y otra vez, como un albañil que repite las mismas palabrotas al martillarse el dedo con una maza. Furioso me pidió que lo esperara en el mismo lugar para pelear como hombres y accedí, pero yo no soy hombre... soy Moki. Lo esperé agachado tras una caja y le descargué una ráfaga de electricidad (haciendo uso de uno de los poderes del Lado Oscuro, aquel que inmortalizara el Emperador en *El regreso del Jedi*) y mientras su pelo se rostizaba, yo reía. Reía porque ese estúpido pájaro mecánico estaría cantando esta vez pero acompañando las torpezas y descuidos de su tutor.



Las cucarachas se acostumbran si se usa siempre el mismo veneno

Pronto se unieron JX e Inodorelli a la partida y decidimos cambiar de escenario. *Canyon Oasis* era un lugar lo suficientemente amplio para los cuatro. Una vez allí, Rolo decidió aprovecharse de su inexperiencia y corrió como un niño tras el heladero en busca de su bombón helado. Desde un puentecillo de metal observé cómo utilizaba el 'Force Grip' ahorcando a Inodorelli mientras peleaba a JX con su sable luminoso. Decidí aprovechar la ocasión y descargué la furia de mi Rail Gun (una suerte de lanzacohetes) sobre sus cabezas. Ambos fueron víctimas de mis 'cohetes de amor' y me hicieron saber cuán molestos estaban. Inodorelli corrió hacia mí y empezó a dispararme con su láser; mi hábil Jedi repelía el ataque satisfactoriamente, rebotando los disparos con el sable luminoso mientras le quitaba su arma con el 'Force Pull' (quita cualquier arma al adversario con excepción del sable). Pero le di el tiempo suficiente a JX para atacarme por la espalda. Mis contrincantes reían, pero no eran sus carcajadas las que me molestaban... eran las de Rolo. Esa cucaracha no merecía la victoria, que tan injustamente se estaba llevando a costa del resto de los participantes. Corrí alocado, me arrojé al agua y nadé a toda velociad por un canal submarino. Instantes después estaba sobre una cornisa con el Concusion Rifle en mis manos. Mi rostro se iluminó cuando los vi a los tres luchando frente a mí como viejas que se arrojan las hojas sobre la vereda vecina al barrerla. Sin dudarlo, disparé sobre ellos y la onda expansiva los acabó.

Con la velocidad que lo caracteriza, Rolo miró el marcador, vio que su puntaje estaba igual que el mío y temió que su honor fuera mansillado en el juego que él consideraba su fuerte. Y mientras se preparaba excusándose para aplicar 'la gran chiquilín' y retirarse antes que perder, el cuerpecillo de su Jedi murió ahogado bajo el poder de mi 'Force Grip' mientras sus últimas palabras decían en pantalla: "Bueno, es tarde amigos y debo ir a dormir, soy coreano y debo trabajar mañana para ganar mi plato de arroz". Esa noche debe haber sido el hazmerreír de su pajarillo suizo, Moki le había robado la victoria y el honor. Pero calculo que como en las películas de Star Wars, ésa no sería la última vez que lo vería. Minutos después se retiraba Inodorelli justificando su pobre actuación con los llantos de su hijo.

Esto nos dejó solos a JX y a mí, haciéndolo presa fácil de mis poderes. Corrió en busca de refugio y se hizo con el Concusion Rifle y comenzó a dispararme. Dos veces caí víctima de sus inexpertos ataques, hasta que lo tomé por sopresa quitándole de sus manos el arma y utilizándola en su contra. A partir de ese momento él fue mi mascota por unos minutos, una y otra vez lo deposité en el suelo como un musulmán que besa su tierra santa. Pero por supuesto aprendió la lección y me dio un poco de lo mío. Fui su hámster hasta que el tiempo terminó con el encuentro dándome la victoria por sólo dos frags.

Al día siguiente encontré a Rolo en ICQ y no pude evitarlo:

Moki: Hola tonto, soy tu Mofeta.

Rolo: Eres mofeta porque eres un zorrino. Apestas y hueles a pis.

Moki: ¡No! Es porque a partir de hoy me mofaré de ti, porque eres débil y no tienes nada. Eres kk vieja y el cucú defeca tuerquitas sobre tu cabeza.

Y recuerden pekenios, como dice Rolo: Si se rompe no es Irrompible.

NADA DE DARK Y MUCHO DE SPACE

HOY PRESENTAMOS: EL QUE QUIERE CELESTE QUE LE PIDA AL MODEM

■ Por Rodrigo "Rolo" Peláez

No me gusta que me digan que no puedo jugar en Internet si no tengo una conexión de banda ancha. No me gusta que me digan que 'es imposible sin cable'. Y como no me gusta, siempre termino enroscado en batallas personales para demostrar lo contrario (costumbre adquirida a lo largo de años de lucha con aquellos viejos y odiosos datassettes).

Será por eso que, cuando leí en la sección noticias de XPC 48 sobre la existencia de un gigantesco universo on-line llamado *DarkSpace* (donde podría tripular GRATIS mi propio crucero espacial), me emperré en comprobar que desde la Argentina y como cualquier hijo de vecino (o sea, con un modesto módem) no me quedaría sin disfrutar de semejante experiencia.

¡ME NEGUÉ A ACEPTAR EL RENGLON QUE SENTENCIABA "...cualquier interesado con alma de piloto y hardware suficiente -banda ancha- puede descargar bla bla bla..."! ¡Que yo también tengo corazoncito de piloto, che!

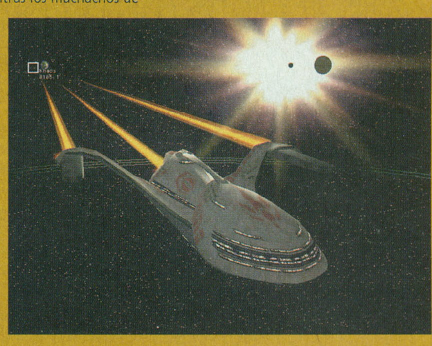
Dicho y hecho; un sábado como cualquier otro, mientras me bañaba, afeitaba y desayunaba (todo al mismo tiempo) dejé bajando el archivo de 32 megas (lo encuentran en *www.darkspace.net*) que me depararía futuros alegrores al por mayor.

Utilicé *Download Accelerator Plus* (que cuadriplica la velocidad de bajada de los archivos; lo tienen entre las Herramientas del XCD de este mes) y lo seteé para desconectarse automáticamente de Internet una vez terminada la faena (una real pavada configurable desde el menú AUTO).



Cuando tuve el preciado archivo en mi poder, lo instalé, me conecté nuevamente para registrarme (sólo debí ingresar mi nick, un password y una dirección de e-mail) y el servidor del juego se encargó automáticamente de bajarme 12 megas más de alegror (seguramente un patch, aunque no lo especificaba) necesario para correr esta maravilla visual que todavía me cuesta digerir y que puede disfrutarse gratuitamente mientras los muchachos de Palestar encuentran alguien que quiera distribuirles el fichin (o sea que apúrense antes que se acaben los 'beneficios').

Después de 20 minuticos, todo estaba dispuesto para el alegror: hice el tutorial on-line (sencillo y medianamente corto) y el resto es leyenda...



Hoy pueden encontrarme vagando por las múltiples galaxias en mi modesto transporte de tropas (ok-ok, pero ya estoy ascendiendo, ratas, y pronto conseguiré una nave para hombres de verdad) y conquistando planetas al servicio de UGTO (algo así como el equivalente al Imperio de *Star Wars*) aplastando a los payasos revolucionarios del ICC (algo así como la Rebelión).

A veces formamos temibles flotas con los otros jugadores, y otras nos dedicamos a perseguir 'intereses personales', jeje. Como sea, no dejen de probar esta maravilla si disfrutaron de cosillas como *Homeworld* o *Rebellion* de LucasArts. He dicho.

¡Ah! y nunca lo olviden, mis queridos gusanillos: Si se rompe, no es Irrompible.

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

CONSOLITIS AGUDA

¿CONVIENE COMPRARNOS UNA CONSOLA?

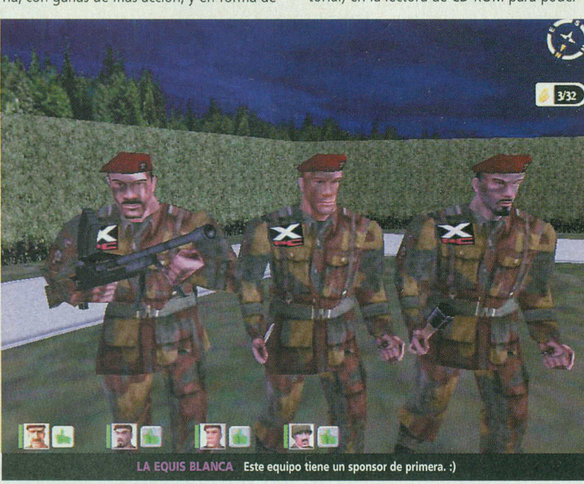
Por Fernando Brischetto

Impresionante...!, pensé, luego de ver a mis compañeros intentando sobrevivir ante la sorpresa del tanque que llegaba por la retaguardia... justo un segundo antes de disparar la bazooka a corta distancia y volar yo mismo en pedazos. No fue una decisión muy inteligente que digamos, pero sucedió en el fragor de una 'batalla' en 1024x768, puro realismo cibernético, creado artificialmente por mi PC. Mientras tanto, Moki corría a cubrirse y Santiago sobrevolaba la devastada zona de guerra en forma de paloma...

Apagamos las PC y nos fuimos de la oficina, con ganas de más acción, y en forma de campaña. Subí al colectivo con la suerte de conseguir un asiento, un lugar para recordar las antiguas partidas de *H&D* con mis compañeros y amigos, todo gracias al maravilloso modo multiplayer cooperativo, una de las cosas que más me gustan de las computadoras.

Recordando viejos tiempos

No sólo eso. Déjenme contarles. Lo que estábamos jugando era la primera versión beta de *Operation: Flashpoint*, que Codemasters gentilmente había enviado para realizar una serie de notas exclusivas para nuestra revista. Solo había un problema: la versión en cuestión necesitaba un disco llave de seguridad (exclusivo de la editorial) en la lectora de CD-ROM para poder



LA EQUIS BLANCA Este equipo tiene un sponsor de primera. :)

PERSONAL COMPUTERS

LO QUE SI:

- Podemos jugar con varias personas a la vez, ya sea por LAN o Internet. Pocas cosas hay tan buenas en la vida como el modo multiplayer cooperativo de los juegos.
- Variedad de juegos y posibilidad de probarlos. ¿O para que se creen que están las demos?
- Poder realizar nuestras modificaciones a los juegos (¡y aguante el pack de sonidos de Pedemonti para el *Worms*!) *[N. del Ed: Lo pueden bajar desde Datafull.]*
- Disponemos de un mouse y teclado para todos los juegos, FPS principalmente. Y unos controles para simuladores de vuelo que son un sueño.
- ¡Grabar donde se nos antoje! (Al menos en casi la totalidad de los juegos).
- Jugar en alta resolución (de 800x600 para arriba).
- Podemos jugar a la mayoría de los arcades, desde los '80 hasta *King of Fighters 2000*, con *MAME* y demás emuladores.
- Poder hablar con tu micrófono mientras jugás con alguien de Mar del Plata, por ejemplo. Buenísimo para los juegos en equipo.

LO QUE NO:

- Tener que depender tanto del cambio de CPU, la RAM y fundamentalmente de la placa de video; entre otras cosas, para jugar decentemente a algo que no sea *MAME*.
- Los cuelgues de la PC y los juegos llenos de ¡BUGS! ¡Basta de patches!
- La #$#$$^$# pantalla azul de la muerte.
- Drivers que fallan, conflictos de IRQ, los Windows xx que andan mal con determinados juegos y esas cosas a las que estamos casi acostumbrados los usuarios de PC.
- Conversiones flojísimas de los fichines y arcades que tanto nos gustan.

CONSOLAS

LO QUE SI:

- Suelen tener una vida útil mucho mayor a una PC. Si no me creen, cuenten las veces que cambiaron algo en su PC desde que salió la PlayStation 1, que hasta hoy tira bastante bien con lo que tiene . Si sos fan de los RPG con onda japo, ¡mejor!
- Excelente calidad de gráficos y sonido, especialmente en la nueva generación de consolas.
- Poner el CD o DVD o disco óptico (en el caso de la GameCube) y jugar de una, sin tener que instalar el juego, DirectX y mil cosas más.
- Gran variedad de títulos. Si te gustan las conversiones de los fichines, las consolas son el Paraíso.
- Que haya juegos como *Soul Calibur*, *Guitar Freaks*, *Samba de Amigo* o *Time Crisis 2*. Lo más cuando hacés una reunión con amigos y amigas.
- Juegos libres de errores casi en un 100%, gracias al hardware 'fijo' de las consolas.
- Son fáciles de llevar a lo de tus amigos sin tanto quilombo de cables y demás.

LO QUE NO:

- Imposible experimentar una buena partida multiplayer al estilo *Counter-Strike*, *Age of Empires* o *Day of Defeat*. Este aspecto en las consolas está en la prehistoria.
- No disponemos de un teclado y un mouse como opción para la mayoría de los juegos, sólo en casos contados. ¡Especialmente necesarios para los FPS!
- La poca conexión a Internet que tienen es para pavadas y no juegos. Por ahora.
- Que a veces hay tantas consolas y un par de juegos buenos en cada una y queramos ¡todas!
- No podemos modificar casi nada ni agregar niveles o extras, tampoco patchear los juegos cuando tienen un error.
- Necesitás un buen televisor, propio si es posible, y estéreo, o te perdés de mucho.

jugar (teníamos solo uno) y las misiones disponibles no eran cooperativas... ¡excepto dos apenas! Una frustración, porque estábamos todos muy ansiosos de jugar juntos nuevamente a algo que nos alucinara tanto como el juegazo de Illusion Softworks, *Hidden & Dangerous*.

Por ese motivo, me dediqué a buscar la forma de usar solo una vez el disco llave por partida, y cargar el juego en varias máquinas para probar el modo multiplayer,



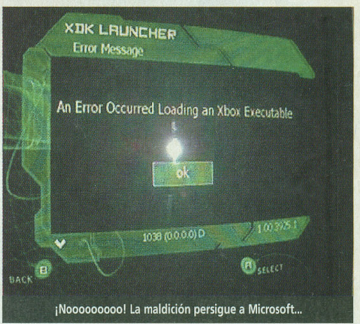
¡Corré que viene Ferzzoooooola y te asesina!

cosa que finalmente logré con algunos retoques al registro de Windows. Ahora solo restaba que Santiago editara más misiones para poder jugar con más de una persona a la vez, que resultó fácil gracias al excelente editor que viene con el juego. ¡Al otro día todo fue pura diversión!

Estaba satisfecho.

La curiosidad está para más que matar un gato

Desde mis primeros tiempos con la computación tuve gran curiosidad por el hardware de las máquinas, por arreglarlas si se rompían y cosas por el estilo, además de retocar los juegos para seguir divirtiéndome, por ejem-



¡Noooooooooo! La maldición persigue a Microsoft...

5 RAZONES TOP PARA TENER UNA PC

- Para ser como Los Irrompibles.
- Para tenerlo a Marto en forma de skin en cuanto juego puedas.
- Para insultar a los cheaters con tu micrófono al jugar *Counter-Strike* y similares.
- Para poner tu carita o el logo de tu revista preferida (hint hint) como textura en los juegos.
- Para cambiarle los sonidos a *Worms* o cualquier otro juego más o menos editable (¡Aguante el pack de sonidos de Pedemonti!) *[N. del Ed: Uf. Hasta en FilePlanet lo puso.]*

5 RAZONES TOP PARA TENER UNA CONSOLA

- Para ser una rata consolera como Ferzzola, o la rata de Ferzzola.
- Para jugar en el universo (muy) finito de *Tony Hawk* antes que nadie. ¿No, Jerry?
- Para chocar los coches de lujo de *Gran Turismo 1*, *2* o *3* y descubrir que ni siquiera se rayan.
- Para darle en la nuca a tu hermano/a con las maracas de *Samba de Amigo*.



ARCADES EN MI ESCRITORIO Gracias a los emuladores, las viejas glorias no se pierden en el olvido.

plo 'construyendo' versiones en disquete de los juegos en cassette (alguno se tiene que acordar de los juegos en cassette), cambiar los gráficos o crear más niveles. Juegos como *Gauntlet*, *Narc* o *Bubble Bobble* vienen a mi mente...

No podía evitar 'extender' la vida de aquellos juegos a mi conveniencia. ¡Ojo! Además de arreglar cosas también rompí 'membranas de teclado' de ZX-Spectrum, chips CIA de C-64 y Amiga, y escuché más de una vez ese *tsssss* al quemarse una fuente de PC (aunque el mismo sonidillo es aplicable a varios tipos de hard). Y bueno... cosas que pasan.

Lo que más disfruto, como miles de tipos que tienen una PC, más allá de jugar en multiplayer, es meter mano en todo lo que pueda, ya sea para crear mods, skins, etc., o por el hecho de tener la posibilidad de hacerlo, cosa que me permite ser creativo y otras me hace meter la pata al punto de tener que reinstalar el juego. Pero el tema es que tengo la opción de hacerlo. Esa es una particularidad, que por más loca que parezca, hace que tenga una PC.

PC vs. Consolas

Sin embargo, en estos últimos tiempos estuve pensando si con todas las satisfacciones que me da mi PC, además estoy dispuesto a invertir en alguna de las nuevas máquinas de Sony, Nintendo o Microsoft. Ya saben, por esto de que la mayoría de las compañías desarrolladoras está trabajando en títulos para PlayStation 2, GameCube y Xbox. En la redacción todo el día veo funcionando a las consolas de última generación mientras se prueban los juegos para Next Level (las de Nintendo y Microsoft salieron a la venta en noviembre, mientras que la de Sony se encuentra ya posicionada en el mercado y con una cantidad de títulos impresionante). Y se ven bárbaros. Suenan bárbaros. Hermosas imágenes brillando en enormes pantallas de televisor, ruidos y música saliendo de los parlantes a todo lo que da. Un juego mejor que el otro; dan ganas de tenerlos a todos y exprimirlos hasta la última gota. Pero, ¿gastaría en alguna de esas consolas? ¿Qué factores hay que poner en la balanza a la hora de decidirse?

Traté de resolver el dilema exponiendo las virtudes y defectos de una y otras.



¡Maldición! ¡¡Otra vez nooooooo!! ¡Ni el Shopping se salva!

"SI FUERA SKIN SERÍA..." (*)

(*) CON GENTE DEL STAFF POWERPLAY

1. Martín sería un Piloto en *Gran Turismo 3* o un skin para *Half-Life*, o lo que sea, es el más fácil de 'eskinear'.
2. Gastón sería cana de *S.W.A.T.* o el Cervantes de *Soul Calibur*. O un muñeco onda 'Ken' para *The Sims*.
3. Santiago, además de Rock en *Soul Calibur*, sería un soldado de *Hidden & Dangerous*, al igual que Maximiliano (alias Eike Kusch) y yo, Fernando.
4. Andrés sigue siendo la misma tumba fea de *Worms World Party*.
5. Dan sería un skin de Indiana Jones con chapas, pancita, en fin, decadente. O porque no, Larry Laffer.
6. Ferzzola sería, aparte de su condición de Semi-Dios, un zombie o 'mostro' aterrorizante digno de *Resident Evil* o *Silent Hill*. Otra opción es la 'Muerte' asesina de *Gauntlet*.
7. Jerry sería un *Tony Hawk* cualquiera... o el skate de *Tony Hawk*.
8. Fito sería el nuevo protagonista de *Shenmue* o Ayane de *Dead or Alive*.
9. Pedro sería un Boss de final de nivel de cualquier juego, o un golem de piedra de cualquier juego de rol.
10. Rolo sería como Igor de *NukeTV* pero sin máscara (muchos se confundieron, no se hagan los bolú ahora) u obviamente un soldado de *Day of Defeat*.
11. Pato sería un personaje de uno de los juegos de lucha súper feos para PlayStation, onda *Ultra 7* y en blanco y negro. Otra opción sería ponerlo de reemplazo de Lance Boyle, el anfitrión de la serie *MegaRace*.
12. Moki / Dr. Picor sería él mismo, que ya es suficientemente bizarro.



TOP SECRET El famoso Beta Lock necesario para jugar a *Operation: Flashpoint* Beta.

Hay veces en que te dan ganas de hacer esto con la PC, especialmente cuando se cuelga Windows.



EL LAGARTO Andrés aparece donde menos te lo esperás. ¡Y eso que este gráfico es original de Team 17!

Mi chanchito me mira con pánico

Todos sabemos cómo sufre el bolsillo y los ahorros a la hora de saciar nuestra (ya los metí a ustedes en la bolsa, ¡JA!) adicción a los videojuegos. Observen lo bueno y lo malo, en mi opinión, de cada plataforma en los cuadros PERSONAL COMPUTERS y CONSOLAS. Sigan leyendo aquí al terminar.

¿Vieron? Eso es simplemente lo que más me gusta y lo que menos; por supuesto, dejando de lado utilitarios y aplicaciones, todo excepto lo relacionado con los juegos.

MIS 10 RAZONES PARA COMPRAR UNA CONSOLA

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)
2. La serie de fútbol Winning Eleven (PS/PS2)
3. Guitar Freaks - Drummanía (PS2)
4. Soul Calibur 1 (y el 2 cuando salga) (1: DC, 2: GameCube - PS2)
5. Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (GameCube)
6. Final Fantasy X (y los que están por venir) (PS2)
7. Devil May Cry (PS2)
8. Silent Hill 2 y Silent Hill X (PS2, Xbox)
9. Time Crisis 2 (y los juegos con soporte GunCon) (PS2)
10. Virtua Tennis 2 (DC)

MIS 10 RAZONES PARA SEGUIR TENIENDO LA PC

1. Hidden & Dangerous 2
2. Doom III
3. Return To Castle Wolfestein
4. Comanche 4
5. Los RTS de Westwood Studios (Command & Conquer, Emperor: Battle for Dune, etc)
6. Counter-Strike: Condition Zero
7. Neverwinter Nights
8. Operación: Flashpoint
9. Medal of Honor: Allied Assault
10. MAME

Además, ambas plataformas sufren de un 'problema' en común: el precio de los originales. Esta es una discusión de nunca acabar. Sin embargo, creo que la solución es más o menos sencilla. Tratar de no apresurarse al comprar un juego. Aprovechar la información que les damos en Xtreme PC y Next Level y leer sobre los títulos que van a comprar.

En este sentido, los usuarios de PC corren muchas veces con la ventaja de poder jugar la demo antes del juego y probar qué tal es antes de meter la mano al bolsillo.

Es mejor tener poco y bueno que mucho y mediocre. Y en el caso de las consolas, habrá que acostumbrarse a lo primero, ya que las nuevas están dando una magnífica batalla en contra de la piratería.

Concluyendo, la decisión es difícil, y espero que algunas de las razones que pasan por mi cabeza y les dejo en esta nota los ayude a decidir si deben tener en cuenta la conveniencia de sumar una consola a su arsenal contra el aburrimiento.

Mmmh... este, ¿no tiene un peshito para la Play do?

COMUNIDADES

FENOMENO SOCIAL DEL NUEVO MILENIO

CPL LA RIO

LAS CRONICAS DEL TORNEO

Por FIP|Floyd

En uno de los acontecimientos más importantes para el mundo de los jugadores, en especial para los argentinos, que somos prácticamente polluelos en esto de los grandes torneos internacionales, se llevó a cabo el mes pasado la CPL LA en Rio de Janeiro, donde se enfrentaron los representantes de diversos países. Más allá de los resultados, la experiencia acumulada en el viaje y el torneo es invalorable. He aquí algunas de las crónicas relatadas por los propios participantes, a quienes agradecemos su presencia especial en XPC.

Jueves, 1 de noviembre, 22 hs. Después de correr hasta último momento para todos lados puliendo detalles, nos juntamos todos en lo del tío (Avenger). La FIP estaba lista para salir. Mouse, teclado, auriculares, pad, al bolso. Después de haber ganado el torneo clasificatorio hacía más de un mes, esperábamos con ansias a que llegara noviembre para medirnos con los equipos de Brasil. Meses de estricto entrenamiento nos respaldaban. Bueh, tanto no, pero habíamos practicado bastante. Algunos más, algunos menos, nos teníamos fe para llegar bastante arriba. Nos apilamos en un remise y partimos camino a Ezeiza, destino final *Rio de Janeiro*.

En el aeropuerto nos encontramos con el resto del grupo argentino que viajaba: los clanes PHARAOH y OK, de CS, y los clasificados (y un par más) del torneo de Q3: Jackson, 007killer, Pipi, Airwolf y varios otros, entre ellos Nic3, que, cámara de fotos en mano, nos



CON FATALITY De izquierda a derecha: Crack, Fatality, PIPI, Jackson, Bot Server, 007killer. Abajo: AirWolf.

EN ZONA DE QUAKE

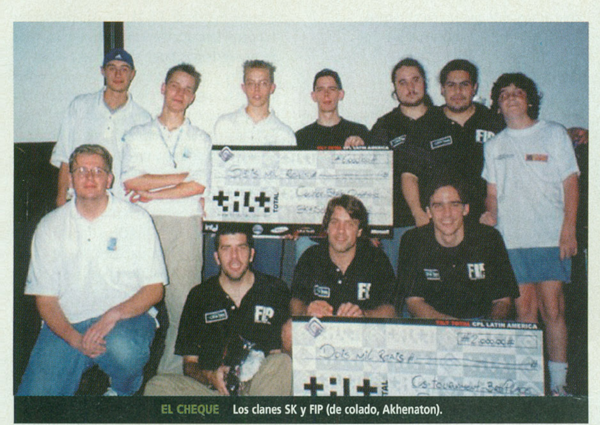
Del 2 al 4 de noviembre Rio de Janeiro fue cede del CPL Tournament. Es la segunda vez que un torneo de esta especie se realiza en América del Sur, acercando aún más al Plantel Argentino la posibilidad de participar. Este evento atrajo participantes en su gran mayoría de Brasil, Argentina, Estados Unidos y Alemania.

La experiencia valió la pena, si bien la organización tuvo importantes defectos que quedaron en evidencia durante todo el evento, como por ejemplo encontrarnos con apenas cuatro máquinas para *Quake*, que además tenían defectos en su configuración y demoraron bastante el desarrollo del torneo. Importante fue también la desinformación acerca de los horarios de juego y quienes serían nuestros oponentes; estas fallas acarrearon un alto costo para el grupo argentino, ya que, debido a las demoras, tres de nuestros mejores representantes, [X] Bot - Server, [X] Pipi y [VDM] 007Killer, debieron emprender el regreso a Buenos Aires antes de la finalización del torneo, previsto para las 14 del domingo y que se extendió hasta altas horas de la madrugada del lunes.

Creo que todos coincidimos en que el mejor aspecto del torneo, además de haber podido participar, fue tener la oportunidad de compartir largas horas de juego junto a [cK] - Fatality (USA), catalogado como uno de los mejores jugadores del mundo.

Brillante fue el desempeño de Daniel Soto, más conocido como [VDM] Jackson, quien alcanzó el cuarto puesto.

Edgardo R. Rojas
[X]Airwolf



EL CHEQUE Los clanes SK y FIP (de colado, Akhenaton).

siguió todo el fin de semana capturando momentos Kodak y reportando resultados junto conmigo a 3DGames y a cs.com.ar en Buenos Aires.

Hicimos el check in y después de esperar un rato, abordamos. Ya en vuelo, la mayoría intentó dormir un poco, porque con la diferencia horaria y las escalas íbamos a llegar justo al torneo para empezar a jugar (salimos a las 5 de la matina, hora de Buenos Aires). El avión hizo escala en Florianópolis, donde nos bajamos con valijas y todo para hacer trasbordo (curiosamente al mismo avión, ¡ridículo!), después otra en San Pablo, y finalmente, Rio. Con las PC al hombro, nos subimos todos en dos camionetas y nos fuimos para el hotel. Almorzamos, dormimos media hora y salimos para el shopping *Rio Sul*, donde el evento se llevaba a cabo. Todos en la FIP llevamos nuestras PCS para poder jugar en el BYOC (Bring Your Own Computer), además del torneo; una especie de LAN bien grande, donde aprovechamos para jugar todos los amistosos que pudimos.

Si bien el evento empezaba el viernes 2 de noviembre a las 12 del mediodía, nosotros jugábamos recién el sábado a la tarde, por haber ganado el *autoberth* (pre clasificación) en Buenos Aires. Después de esperar varias horas a que se consiguieran monitores para alquilarnos, armamos todo y empezaron los matches amistosos. Jugamos 5 matches contra Xm, que terminó saliendo octavo. Ganamos los 5 partidos, si bien un par bastante ajustados. Había que adaptarse a un estilo de juego diferente al argentino, tácticas nuevas, etc. Jugamos un match amistoso en infernov2 (el primer mapa que nos tocaba jugar) contra NeV, uno de los equipos brasileros con autoberth y campeón de una liga On-line con más de 220 equipos, y también ganamos (6 a 4 de terro y 8 a 2 de CT). La moral estaba bien alta. Mientras tanto, la clasificación general se estaba llevando a cabo, y ya se perfilaban los 4 equipos que completarían los 16 finales del torneo (12 autoberths, más los cuatro de la clasificación general). Terminó el primer día, y del shopping directo al sobre; estábamos quebrados del cansancio (varios no dormíamos desde el jueves a la mañana).

El sábado al mediodía estábamos ahí de nuevo, jugando otro amistoso, en este caso contra NSA Aquineton, tercer puesto de la CPL anterior (Sao Paulo), y el equipo que eliminó de ese torneo a los dos equipos argentinos que participaron. *Payback time*, dijeron algunos. Ganamos tres partidos de tres. Después jugamos contra NTI, un equipo de la clasificación general, y ganamos los dos partidos que jugamos. A esa altura ya eran las 23 hs. y estábamos bastante cansados. Jugamos el último partido del día contra g3x (Brasil). Partido parejo, pero al final perdimos por dos rounds. Una pena, pero por lo menos a mí no me daba más la cabeza después de 12 horas de *Counter-Strike*. Si bien en los amistosos casi ningún equipo jugaba a full y las victorias no tenían demasiada importancia (muchos no querían revelar todas sus tácticas), servían para tantear posibles rivales, ya que el fixture todavía no estaba listo. La gente seguía todo por las pantallas gigantes en el medio de la sala.

Mientras tanto, el torneo de *Q3* ya había empezado, siendo su atracción principal Fatality, de USA, un profesional del mundo de los juegos, podría decirse, y uno de los mejores jugadores del planeta. Al día siguiente nos llevaríamos la gran sorpresa de ver a 6reef (Brasil), derrotarlo en la final, relegán-

LA LEGION ARGENTINA

El fervor por un juego puede alcanzar límites insospechables. Así se desprende de la adicción que posesionó a los tres equipos de *Counter-Strike* representativos de nuestro país. El cóctel de sueño, frags, puteadas, adrenalina, teamplay y delirios de gamer se combinaba, potenciando la chance de obtener mejores resultados para la Argentina en este segundo torneo CPL Latin America. Finalmente, llegaba la hora de comprobar hasta qué punto podían dar frutos los intensos entrenamientos previos. Todo dispuesto entonces, OK, Pharaoh y FIP, "la Legión Argentina", partió rumbo a la ciudad de Rio para medirse con las garotas (oops), es decir, con los excelentes equipos brasileños. Entre los argentinos, reinaba la ansiedad, entusiasmo y deseo de plantar la bandera argentina en el corazón de Brasil. El primer día transcurrió tranquilamente. Recién fue en el segundo cuando Argentina demostraría su poder. La jornada comenzó con los tres equipos resultando victoriosos en su primer enfrentamiento. El fixture cruzaría inmediatamente a OK frente a los poderosísimos alemanes, SK. Si bien el resultado era más que previsible, los OK mantuvieron un digno partido, logrando robarles cuatro rounds a los otrora campeones mundiales. La velocidad de reflejos del mejor sniper argentino, Beto Tony, fue sufrida hasta el dolor por los germanos. Siendo el torneo por doble eliminación, OK quedó fuera del mismo al enfrentarse con el equipo local XM.
Por su parte, tanto Pharaoh como FIP avanzaron rápidamente a la semifinal de la ronda de ganadores. Lamentablemente, llegó el primer cruce entre dos equipos argentinos, resultando FIP ganador en un partido interesante. Es aquí cuando Pharaoh estuvo al borde de la derrota a manos de uno de los equipos favoritos de Brasil, NeV. Las duras momias, potenciadas por el gigante Akhenaton (en pie gracias a altas dosis de cafeína), lograron levantar el partido de una manera épica.
A esta altura del evento, la hinchada argentina se hacía sentir con sus eufóricos alaridos (¡otra vez las garotas!), mientras que la avasallante presencia brasileña imponía respeto. La Argentina estaba dominando imprevisiblemente la CPL desarrollada en Brasil.
Mientras tanto, el equipo favorito argentino, FIP, venía haciendo gala de una increíble pericia. Bajo el liderazgo de Avenger, no pudo abatir a los alemanes. Es aquí cuando se enfrentaron al último bastión brasileño, que logró vencer en un histórico y muy parejo duelo de titanes.

Mariano del Olmo (Pharaoh|Ramses II)
Federico Bassano (ok|Lothar)

FATALITY

Una experiencia como conocer, hablar y jugar con Fatality no es algo que podamos hacer los argentinos todos los días. Claro que al pobre lo exprimimos de tanto jugar pero aun así se re prendía. Una cosa que se destaca de él es que no está subido a un caballo ni se cree el mejor, al contrario, su humildad nos sorprendió a más de uno. Por suerte tuve la oportunidad de decirle *peluch* y hacerle un humilliation, bien que me costó hacerlo (4 humilliation de él) pero se lo hice. Creo que todos los argentinos que fuimos a la CPL RIO quedamos muy contentos por cómo se portó, y sinceramente hizo más de lo que podíamos pedir (quedarse 2 tardes jugando con nosotros). Creo que si se hace un torneo importante en la Argentina es muy posible que venga. En fin, es un maestro. :)

Air[X]Wolf

Pensaba que uno de los atractivos de la última CPL, en Rio de Janeiro, era conocer a uno de los mejores jugadores de *Quake 3* del mundo. Hoy me corrijo, *fue el atractivo*. En una CPL desdibujada por importantes desprolijidades, resaltó la presencia de Johnathan Wendel (Fatality), no sólo por su gran nivel de juego, sino por su amabilidad y camaradería. Fuimos con la idea de aunque sea verlo, y terminamos a las fotos limpias e incontables matches para el recuerdo. Esto sin llegar al fanatismo absoluto, casi idolatrado. Personalmente, Fatality una gran persona.

007-Killer

Haber conocido a Johnathan 'Fatality' Wendel fue una experiencia increíble, por todo lo que representa el pibe para *Quake 3*. Después de haberlo visto, mediante demos, ganar torneo tras torneo durante tanto tiempo, tenerlo al lado nuestro fue muy emocionante.
El sueño del pibe se nos había cumplido a todos los Quakers argentinos que estábamos presentes, ya que lo tuvimos prácticamente dos tardes enteras con nosotros en el área del BYOC, donde pudimos apreciar su humildad y simpatía, charlando, intercambiando bromas; pero lo más grosso de todo, ¡jugando! =). Una anécdota linda fue cuando se acercó al área de BYOC la primera vez, ya que Bot Server le iba a facilitar una PC para practicar, y uno de nosotros le dice, a modo de presentación: 'no somos brasileros', a lo que él responde: 'ya sé, son argentinos'. Más tarde, hasta nos dimos el gusto de robarle algunas palabritas en español. =)

Crack

dolo al segundo puesto en el torneo. [VDM]Jackson terminaría cuarto.

GO GO GO!

El torneo de CS venía bastante atrasado, y al final terminamos jugando el domingo a la mañana el primer partido oficial. Esta última parte del torneo se jugaba por doble eliminación, es decir, arrancaban 16 y se iban eliminando hasta la final, que era jugada por el vencedor de la ronda de ganadores contra el ganador de la ronda de perdedores (los que iban perdiendo en zona de ganadores jugaban entre sí para ver el segundo finalista). Se jugaba al mejor de 20 rounds. El primero que llegaba a 11, ganaba y se daba el partido por terminado.

Los 16 finalistas eran 12 autoberths: SK (Alemania), NeV, Redstar y Challenger (Brasil), FiP (Argentina), 4FF, ICE y BAG2R (Brasil), Pharaoh y OK (Argentina), y EmB y NSA Akhenaton (Brasil). Además, los cuatro resultantes de la clasificación general: BHC, Xm, 6.Smn y g3x (todos de Brasil).

SK (Alemania), campeones de la CPL LA anterior de Sao Paulo y el principal candidato al título (solo perdió 2 rounds en aquel torneo), abrió las finales contra Xm (Brasil), pulverizándolos 11 a 1, demostrando un excelente nivel de juego, tanto en equipo como individual. Nuestro primer partido fue contra 6.smn, uno de los que entraron de la clasificación general. Jugamos Infernov2, ganando 11 a 5 y pasando a la segunda ronda. PHARAOH le ganó a ICE, y OK a 4FF, así que ya éramos tres equipos argentinos de ocho totales en la ronda de ganadores. A los muchachos de OK les tocó jugar contra SK en la segunda vuelta. Se jugó de_prodigy, y perdieron 11 a 4, pero demostrando un muy buen nivel y sin aflojar hasta el final (los parciales fueron OK: 1 de terro, SK: 9 y la vuelta OK: 3 y SK: 2. Nuestro segundo partido era contra Bag2r (Brasil), en de_prodigy. Arrasamos 11 a 1 y pasamos a semifinales de ganadores. PHARAOH derrotó a BHC y se transformó en nuestro rival en el partido siguiente. Ahí se acabaron las sonrisas. A cara de perro, se jugó entre amigos un partido muy parejo, que se decidió en el último segundo: 11 a 9, FIP wins. OK quedaría en el camino al perder contra Xm en de_nuke, por 11 a 4.

Y llegó la final de ganadores. FIP vs. SK. Después de haber visto demos de este gran equipo vía Internet por años, finalmente estábamos jugando la final de ganadores de una CPL contra uno de los mejores equipos de Europa. El mapa era aztec, uno de los más viejos a nivel torneos. Y bueno, se hizo lo que se pudo. Perdimos 3 a 11. Se jugó con sangre fría pero, lamentablemente, no se pudo. Los alemanes demostraron su calidad a nivel teamplay y si bien el partido tuvo momentos parejos hacia el final de la ida (cuando pudimos mas o menos acomodarnos), al principio de la ida y de la vuelta literalmente nos pasaron por arriba, y nos eliminaron de la ronda de ganadores. Fue un buen partido, donde se aprendió mucho. SK pasó a la final del torneo, y a nosotros nos tocaba jugar contra el ganador de PHARAOH y Redstar (Brasil). Jugaron de_train, y el ganador fue Redstar, que se impuso a PHARAOH por 11 a 4. Al toque nos sentamos nosotros. El ganador de ese partido (redstar vs FIP) tendría que jugar de nuevo contra SK la final del torneo. Nos tocó de_clan1_mill, uno de nuestros mapas más flojos, ya que no lo habíamos entrenado desde antes del torneo de CYM Tech. Empatamos 5 a 5 de counter y de terro, y fuimos a desempate, a 3 rounds. Un par de pequeños errores se pagaron caros y ganó Redstar, dejándonos igualmente con un más que satisfactorio tercer puesto, un lugar en el podio y un cheque de esos grandes de plástico para la foto.

La final para SK fue un trámite, pulverizando a Redstar 11 a 1 y llevándose el premio mayor.

Pero la misión estaba cumplida: Argentina se alzaba con dos de los primeros cuatro puestos (PHARAOH terminó cuarto). Fotos, abrazos, y a la entrega de premios.

Terminado el torneo, tuvimos un problemita con la aerolínea al volver, teniendo que quedarnos tanto FIP como Pharaoh en Rio hasta el miércoles, pero.... ¿a quién le importa quedarse en Rio unos días más? Había dejado de llover, y llegaba el momento de retozar en el hotel y en la playa, de chamuyar garotas y recorrer lugares.

En fin, tarde o temprano, todo lo bueno debe terminar, y nos embarcamos para Buenos Aires el miércoles a la tarde. Mismo trasbordo ridículo en Florianópolis, con lluvia y turbulencia al aterrizar incluidas, escala en Sao Paulo y a casita. Quedarían partidos y momentos para el recuerdo, y la certeza de que en la próxima CPL... Argentina va por más.

Agradecemos a Martin Ho de CYM Tech por su enorme apoyo al equipo, a 3DGames Argentina (*www.3dgames.com.ar*) por darnos el FIP server y por su incondicional apoyo, a Konil por permitirnos usar el JO Pro server (*juegosonline.com*), y a Nic3 (*counter-strike.com.ar*), por las excelentes fotos y por la buena onda durante todo el viaje.

Sin más, el equipo FIP (Familia del IP).

LA COSA VISCOSA

NOVEDADES Y DEFORMIDADES DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

¡TOMA GUACHO! 2

"¿ARGUMENTO? ¿MOTIVOS? ¡ESAS SON COSAS DE MARICONES!"

Por Julián A. Callens

Eso lo saben bien los directores de cine clase B. ¿No vieron *Rescatando al Soldado Ryan*? ¿Qué hago? ¿Dedico dos horas a pensar una historia para justificar una alegre explosión de vísceras y sesos, o pongo ese mismo esfuerzo para lograr un efecto más sangriento? Además, para dramas está la vida, no me vengan con complicaciones: lo que queremos es sangre, y rápido. Ustedes lo saben bien.

Tengo la misma fantasía que todos los adictos a los jueguitos (aparte de laburar en películas porno, jej): ¡Trabajar como programador de videojuegos! Pero a mí no me alcanza con la fantasía. Después de mucho sudor, lágrimas y casi seis rupturas con mi novia (no relacionadas con la fantasía anterior), conseguí aprender bastante como para sacar algo representativo de lo que me gusta jugar. *[N.del Ed: una versión beta de TG2 se encuentra en el XCD.]* Un arcade sencillo pero entretenido, variado, difícil, que dé mucha libertad de movimiento y, por sobre todas las cosas, con MUCHA violencia. (Violencia= explosiones/elementos contundentes/filosos/balas + litros de sangre y restos viscosos).

Jejeje... como tuve que hacer TODO yo, el argumento quedó medio como en segundo plano... después en tercero... y después perdí los planos. En la full va a haber alguna excusa para las matanzas, supongo. Todavía me quedaron sin arreglar abundantes bugs con el sonido. Grrr. Lo único que no hice fue la música, que es toda obra original de Bydlo. Para quienes quieran contactarlo, fíjense en el LEEME.TXT del zip del juego.

El resultado: un juego de acción 2D visto desde arriba, que te permite apuntar a cualquier ángulo, independientemente del movimiento del personaje. Como se van a dar cuenta al toque, tuve mucha influencia de *Counter-Strike* en cuanto a las armas y el modo de control. Cada arma es útil para una situación distinta, y salvo el arma 10 (el 'Perforador', un primo lejano del AWP), ninguna es realmente superior a la otra. Cada herramienta se comporta diferente con cada material. Es decir, carne, metal o piedra. Después voy a incluir la capacidad de hacer modificaciones a las armas, como misiles guiados, mayor cadencia de tiro, daño aumentado y esas cosas lindas.



Otros elementos que le agregan interés, son el sistema de la guita, la capacidad limitada de correr y la armadura, que ofrecen más variantes para tener en cuenta. Eso, más una sofisticada inteligencia artificial, que permite que los enemigos no sólo actúen coordinadamente en grupo, sino que además te transmitan mensajes subliminales a modo de ataque psíquico. No es joda, en serio. TODAS las armas del menú de compras están hechas y funcionando en la demo, pero no las van a conseguir así por las buenas. Estoy satisfecho con lo que saqué de *TG2*, y lo voy a terminar en cuestión de un par de meses, pero lo considero como un trabajo provisorio, hasta aprender lo bastante y conseguir suficiente colaboración para sacar una versión multiplayer, con características de juego de rol. Lo que tengo en mente sería algo así como un *Diablo* (las armaduras, habilidades, hechizos, armas medievales, etc.) pero con el tipo de jugabilidad de *¡Tomá Guacho! 2*.

Ojalá que disfruten el jueguito. Después me cuentan qué les parece.

Gracias, Diego, ¡gracias Xtreme PC!

Nekron
"Yo no creo ni en la penicilina." 

NEKRON

Cuando Julián nos pasó su beta de *TG2* nos gustó lo suficiente como para que le hiciéramos un pequeño reportaje y publicáramos su juego en el XCD (bah, en realidad es horrible, pero nos agarró de buen humor). Más tarde, sin embargo, Julián nos envió esta nota que ven aquí, y decidimos dejarla intacta para que nuestros lectores aprecien lo loco que está este chabón. Esperamos que nadie se sienta herido en su sensibilidad, en especial los actores porno.

Diego Vitorero

ACCION / ARCADES

GHOST RECON

Estos trucos se ingresan en la consola del juego. Para activarla, presionen Enter en el pad numérico.

Superman
Modo Dios
TeamSuperman
Modo Dios - Todo el equipo
Shadow
Invisibilidad
TeamShadow
Invisibilidad - Todo el equipo
ammo
Munición ilimitada
refill
Refill Inventory
autowin
Ganar misión
chickenrun



Las granadas se convierten en gallinas
squirrelkite
Las granadas se convierten en ardillas
god
Si queres volar, volá
perf
Ver la perfomance de tu máquina
cisco
ganar la misión
run
Correr todo el tiempo

DEADLY DOZEN

Mientras juegan, escriban "cheatcheat" para activar el modo de trucos. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

cheatcheat
Activar el modo de Cheats
ammo
Munición ilimitada
godmode
Modo Dios
fly
Volar
invis
Invisibilidad
winmission
Ganar misión
losemission
Perder misión
ac919
Modo Dios, Munición ilimitada, Volar
hitlermode
Los enemigos no mueren

ALIENS VS. PREDATOR 2

Mientras juegan presionen "Enter" y tipee "<cheat> " (Incluyan los espacios luego de <cheat>), seguido de alguno de los siguientes códigos y presionen "Enter" para habilitar el código.

mpcanthurtme
Modo Dios
mpschuckit
Agrega armas y munición
mpsmithy
Armadura al máximo
mpkohler
Munición al máximo
mpbeamme
Volver al principio de nivel
mpsixthsense
Atravesar paredes
mpicu
Vista en tercera persona
mptachometer
Ver info de velocidad
mpsizeme
Ver info de tamaño

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

Mientras juegan, presionen Enter para activar la ventana de comunicación. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

avatargod
El personaje elegido es invencible
teamgod
Equipo invencible
breath
Respiración profunda
stumpy
Modo Stumpy
bignoggin
Modo cabezones
explore
Condiciones de Victoria si/no
nobrainer
Desactiva IA
clodhopper
Super cabezas y pies
meganoggin
Mega cabezones
monocle
Modo Monocle
turnpunchkick
Modo Papelito 2D
debugkeys
Activa teclas de debug
1-900
Torso hinchado al respirar
5fingerdiscount
Rellena munición
silentbutdeadly
Se tira pedos cuando camina
teamshadow
Equipo invisible
theshadowknows
Modo invisible

ESTRATEGICOS

EMPIRE EARTH

Presionen 'Enter' dentro del juego y utilicen algunos de los códigos de la siguiente tabla y luego presionen 'Enter' nuevamente:

atm
+1000 de Oro
you said wood
+1000 de madera
rock&roll
+1000 de roca
creatine
+1000 de hierro
asus drivers
Revelar mapa
somebody set up us the bomb
Ganar juego
ahhhcool
Perder juego
display cheat
Ver cheats de ALI
the big dig
Perder todos los recursos
boston rent
Perder todo el oro
uh, smoke?
Perder toda la madera
headshot
Remueve los objetos del mapa

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Presionen [Enter] y escriban los trucos que deseen:

SKYWALKER
Ganar misión
TARKIN
Destruir todos los enemigos
FORCEFOOD
+1000 Comida
FORCENOVA
+1000 Nova
FORCECARBON
+1000 Carbon
FORCEORE
+1000 Ore
FORCEBUILD
Contrucción rápida
FORCEEXPLORE
Revelar Mapa
FORCESIGHT
Sin niebla
SIMONSAYS
Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#
#=1-8 para destruir oponentes

CORREO

SE VA EL 2001 Y A PESAR DE LO QUE HICIMOS, IGUAL NOS DAN CON UN CAÑO

Así es. ¡No podía ser que el año se terminara sin que yo tomara una vez más el control de nuestro fantástico correo de lectores! Muhaha. ¡Ya saben que soy yo, Durgan, alias Dan, terrible y todopoderoso jefe de Redacción de esta revista! Los que no me soportan, pueden dejar de leer en esta misma *palabra*. ¡Los demás, aguanten que ya se termina el año!

¿Qué pasó con Martín? Está aquí en el piso al lado mío, dormido. Tiene una botella de sidra en la mano y la camisa afuera. El queda así después de los violentos cierres de XPC. No les cuento el largo de mi barba, y el olor que hay por aquí. Esto es lo último que estamos haciendo antes que la revista se vaya a imprenta, a las 5 de la madrugada.

NOS TIRAN UN ROMPEPORTONES

Hola, amigos, me llamo Diego Nuñez, tengo 16 años y es la primera vez que les escribo formalmente.

Tengo tres críticas para hacerles y una pregunta, que espero que me respondan detalladamente, ya que bastante CANSADO me tiene. Bien, quiero comenzar por las críticas:

1) Lamento las veces que la revista viene con un sólo CD.

2) Tendrían que incluir más información sobre hardware, ya que es uno de los temas que estoy estudiando y unos de los que más me interesan.

3) La revista DEBERÍA tener una cantidad superior de hojas o información que la actual.

Como todos saben, por lo menos los que ya leyeron Xtreme PC 48, estas tres críticas fueron escritas por otras dos personas, pero las quise volver a recordar ya que éstas están muy buenas.

Y sobre el tema de la PREGUNTA, la cual les mandé en un mail previamente, pero se los vuelvo a mandar ya que no tuve el tiempo suficiente para contar todo lo que sucedía. Bueno, la pregunta, o el PROBLEMA mejor dicho, es el siguiente: Mi PC me tira infinidad de errores, los juegos se salen por sí solos, es decir mientras estoy jugando se me salen al Escritorio de Windows; cuando enciendo la PC aparece un cartel diciendo 'Error de protección de Windows. Debe reiniciar el equipo' (de vez en cuando), y cuando navego por Mi PC, es decir carpetas, archivos, etc, aparece un cartel diciendo 'EXPLORER provocó un error de página no válida en el módulo MSHTML.DLL de 0177:7ad91971'.

Tengo una Intel Pentium III de 1000MHz, 256 MB de RAM SDRAM PC133, una placa madre SOYO 7VCA ATX con sonido onboard PCI, una aceleradora ATi Rage 128 AGP 4X con 32 MB, un modem Motorola SM56 PCI, una lectora de CD de 52X Creative, lectograbadora interna Creative 13x 10x 32x, un disco rígido de 20.4 GB ATA66 Samsung, una disquetera de 1.44 MB y Microsoft Windows 98 Segunda Edición.

Ya probé formateando el disco infinidad de veces, instalando el SO de distintas maneras y no hubo caso. Yo pienso que habría que configurar algo antes o luego de instalar el S.O. Espero que me puedan solucionar este problema ya que todavía no pude disfrutar a full el demo de MAX PAYNE, ya que se me sale. Desde ya muchas gracias.

P.D.: Si yo formateara el disco de nuevo y grabara el SO y todos los drivers de todos los componentes y la mandara a configurar mi PC donde la compré, y si la configuraran como debería, si ése es el problema que tengo, luego ¿qué pasaría si copio todas las carpetas del SO y las pasara a CD y luego formateara el disco de nuevo? ¿Qué pasaría cuando copie el contendido del CD a la PC, volvería a quedar configurada como ellos la configuraron? Obviamente teniendo en cuenta que luego de haber pasado todo el contenido del CD a la PC, tendría que volver a reinstalar el SO, ¿pero cómo hago para poder copiar carpetas desde DOS?

Muchas Gracias.

Diego Núñez
diegoafull2001@hotmail.com

Diego, la ausencia momentánea del segundo CD que acompaña la revista fue explicada en su momento en esta misma sección. Como ya varios han expresado la misma inquietud, absolutamente comprensible, lo explico aquí para todos: el segundo XCD va a volver apenas podamos. No lo sacamos de gusto, como se pueden imaginar; fue necesario para no subir el precio de la revista. La recesión que vive el país es de público conocimiento, y en estos momentos son contadísimas las publicaciones argentinas que no están sufriéndola. Sin embargo, observen la cantidad de páginas publicadas. NINGUNA revista de juegos, de *ningún lugar del mundo*, tiene tantas páginas de puro material. Estamos por sobre lo racional, que son unas 70 páginas. Los invito a comprobarlo. Diego, creo que eso responde tus preguntas 1) y 3). Con respecto a la segunda, nosotros revisamos en general el material que nos envían las empresas interesadas en aparecer en la revista. A medida que se interesen más empresas, vas a tener más notas de hard. Nosotros contamos con un área de pruebas y expertos (bah, expertos) ansiosos por recibir material, así que si tenés una empresa, ya sabés. El beneficio es mutuo.

En cuanto a LA PREGUNTA: Parece una falla de la RAM o del motherboard. Ni se te ocurra lo de copiar Windows a un CD. Manualmente, es casi imposible restaurar así el sistema, ni siquiera con la ayuda de una LAN. Tendrías que utilizar algunas de las utilidades provistas por Norton que te permiten ese nivel de recuperación.

OTRO TREMENDO PETARDO... SNIFF

HOLA. Soy Juan Manuel, tengo 15 años y les quiero decir que leí su revista y no me parece la gran cosa, una que otro porcentaje, y una que otra notita barata de la E3 y esas cositas, me gustaría decirles que soy una persona que no entiende cómo se pueden matar por Internet, me da pena el hecho de mencionarlo, y me gustaría decirles (a forma de crítica constructiva) que, ¿por qué no se parecen a las flamantes y sensatas revistas españolas? ¿Por qué ponen tantos juegos? No entiendo, tienen que poner más datos de cosas útiles como lugares para ver la bolsa o lo de la guerra, y por último, no entiendo cómo ponen esa

sección de LOS IRROMPIBLES, que son una cag... una c... kwerfh i othwrowchi owiowerp ¡Aguanten, me encantan LOS IRROMPIBLES y COUNTER-STRIKE (aguante la SMG 1)! No entiendo cómo pude escribir todo esto, (debí haber comido algo en McDonalds). Amo los FPS, amo jugar en LAN y me encanta leer LOS IRROMPIBLES, no sé cómo pude escribir tantas b@lud3$3$ juntas. ¿Perdónenme! Y les quiero decir algo, su revista es la mejor, tienen una revista muy grossa que es incomparable, es la mejor (la compro desde la de Commandos: BTCD). ¿Saben por qué su revista es la mejor? Porque no es como las españolas ni las estadounidenses, que hablan en su jerga y hacen chistes que ellos entienden nada más, cuando uno lee Xtreme PC piensa que está hablando con un amigo, su madre o el verdulero, lo cual hace que uno se interese más en lo que lee y lo entienda mejor.

La verdad que empecé medio mal, pero era para que lean este mail y así poder decirles que son los mejores.

1) Ahora, los pedidos: (¿se creían que los iba a halagar gratis?) Soy fana de todo lo que lleve la palabra *Fallout*. ¿Va a salir una expansión para *Fallout Tactics*? (Pasa que se me pasó enseguida.) ¿Existe alguna expansión para los *Fallout* anteriores, o algún lugar para bajarse misiones?

2) ¿Habrá expansión para *Max Payne*? Bueno, gente, espero que hayan entendido esta 'cartita' y, por favor, aunque no la publiquen, contéstenme.

Consejo: Si ven un resplandor en la noche, busquen refugio, agáchense, cúbranse y recen, tampoco toquen cosas que brillan suelen dejar 'marquitas'. (No se sabe qué puede ocurrir en este caótico mundo en el que vivimos hoy.)

Juan Manuel
pisademusarela@uol.com.ar

¡Casi me matás del susto, hombre!

1) Como habrás podido ver si terminaste *Fallout Tactics*, al final todo cierra como anillo al dedo; por eso dudo que aparezca una expansión. Es posible que salga algún mod, pero por ahora, nada.

2) Rumores de pasillo dicen que están trabajando en *Max Payne II*, pero no hay ningún anuncio oficial. Te recomiendo buscar mods en *www.maxpaynecenter.com*

FILOSOFIAS GAMER

Es de conocimiento popular que existe una serie de usuarios fanáticos de PC que contradictoriamente odian los juegos 'serios', y son increíblemente adeptos a jueguitos como el *Solitario* o el *Buscaminas*. El otro día, tras una larga velada de deathmatches en *Unreal Tournament* y partidos de *FIFA 2001*, me puse a pensar sobre el tema e intenté comprender (sin éxito) el quid de la cuestión.

Fue por eso que me decidí a investigar y hacer algunas consultas, sin ir más lejos, a la gente que conozco. En este caso, salvo por algunas partidas esporádicas con Luis Sánchez y Víctor Nardoia (mi hermano y mi cuñado), a ninguno le gustaban los juegos. ¿Por qué? Estos fueron los argumentos que encontré:

Prefieren juegos donde no haya que pensar. El trabajo de la mente al intentar descubrir las minas en *Buscaminas* no puede compararse, por ejemplo, al que requiere un RTS (juego de estrategia en tiempo real) como *Red Alert 2*. Contando con limitados recursos, uno debe elegir una táctica de ataque, ubicar unidades, y elegir qué y cuándo construir. No todo lo que brilla es *Quake*...

Son aburridos, hay que tener paciencia para aprender a jugar. ¿Cómo un juego puede ser aburrido? ¡Es una contradicción! Es verdad que hay muchos juegos malos, pero muchos otros son excelentes y llegan a ser muy adictivos (sino, imagínense por qué llegamos a las 10 de la noche del trabajo, después de haber jugado un campeonato de *FIFA*). Por otra parte, la curva de aprendizaje (relación tiempo/conocimiento) de la mayoría de los juegos es muy empinada. Un chico de 7 años puede aprender a usarlos en cuestión de minutos. Ahí es cuando vino la otra queja...

Son para chicos. ¡Mentira! Juegos como *Rainbow Six*, *Deus Ex* o *Ground Control*, entre otros, no son juegos que pueda entender un chico. Para que se den una idea, según el sitio PC Data Online, el 60% de los jugadores son menores de 25 años y el 45%, menores de 18 años. Incluso, otra encuesta realizada arrojó que el promedio de edad de los jugadores era de 30 años, y que el 97% que compraba juegos era mayor de 18 (eso va también para los que dicen que los juegos incitan a la violencia en los chicos).

Es preciso tener una 'supermáquina'. Para ser sincero, sí. Pero eso no es negativo. La industria de los juegos puja para que se desarrollen procesadores cada vez más veloces, y es la responsable de la increíble evolución que tuvieron las placas de video en los últimos años. Además, las nuevas técnicas de programación en 3D, reconocimiento de voz y transmisión de datos por Internet traen beneficios al resto de la industria del software.

Son sólo para hombres. Otro mito. Si bien una tercera parte de los jugadores son de sexo masculino y la mayoría de las mujeres sólo utilizan juegos de ingenio como *Tetris* o *Pacman*, muchas otras dominan los juegos mejor que los hombres (lo digo por conocimiento personal). Además, la industria del entretenimiento para PC cada vez les está prestando mayor atención. Como ejemplo, sólo basta dar una mirada a nuestra revista para ver todos los productos que tienen a una mujer como protagonista.

En fin, volví al principio. Sigo sin comprender por qué no les gustan los juegos. ¿Qué logré? Convencer a Fernando de que pruebe *Los Sims*. Igualmente, si me hacen caso de sumergirse en ese maravilloso mundo, descubrirán que hay juegos para todos los gustos y edades, sólo es cuestión de probar.

Ahora no me dirán que no les gustan los Beatles, ¿no?

Era una broma.

P.D.1: Me encanta su revista.

P.D.2: Escuché que había cerrado Dinamic Multimedia, ¿es esto cierto?, y si es así, ¿esto quiere decir que no veré más uno de mis juegos preferidos, *PC Fútbol*? (Sería una lástima.)

Cristian R. Sánchez
(CRIS)

Efectivamente, Cristian, Dinamic cayó en el campo de batalla, como anunciamos en XPC 48. Hobbypress decidió 'cancelarla' por la malaria reinante, que es global. En consecuencia, adiós a *La Prisión* y a *PC Fútbol 2002*.

SI SE ROMPE...

Hola, qué tal, me llamo Jonathan y es el segundo mail que les mando. El objetivo de este mail es el de, primero, felicitar a todos los que componen a Los Irrompibles y, en segundo lugar, el de comentar el tema que tanto se habla y es, como verán en el título, 'Los Irrompibles'. Lo que quería comentar era que últimamente muchos lectores se les pasó por la cabeza que la sección de los Irrompibles tenía que desaparecer. Cuando leí una carta que criticaba a la sección en su última edición me pasó por la cabeza un ¿QUÉ?, pero si esta sección te re caga de

risa. Que Moki con su gato Bigotín... que Rolo dispara su... etc. Todas las líneas pero todas te cagan de risa, es más, a mí últimamente me están mirando medio raro ya que cada vez que compro la revis una de las primeras secciones que leo es Los Irrompibles y me sale una risotada tan grande que se escuchan murmullos por ahí que dicen 'este pibe cada vez que lee esa revista no para de reírse, ¿qué le pasa?' y similares. Bueno, dejando todo aclarado me despido; pero antes ¿qué opinan los lectores? Quiero opiniones de mi comentario.

Saludos,

Jonathan

Decidí terminar con la sección el mes pasado, fijate vos, ignorando los cientos de e-mails tontuelos como el tuyo (siempre sospeché que provienen de los mismos Irrompibles). Pero tras soportar los lloriqueos y pataletas de Moki y las permanentes amenazas del melenudo Rolo y su tonto pajarito cucú (sin contar las sofocadas llamadas telefónicas del Dr. Picor a las tres de la mañana) tuve que ceder y aquí tienen la maldita sección, en una entrega especial de fin de año. ¡Para que se indigesten de esos mikos! Luego les daré vacaciones.

EL TELEFONO

Ante todo, saludos a todos los lectores y a Uds., Xtreme PC. Este mail es para solicitarles a los lectores del Sur del Conurbano Bonaerense que vayan tirando lugares donde se juega en red por estos lares, ya que para los que estamos un poco alejados de Capital nos vendría bárbaro que estos encuentros se realicen en lugares más cercanos. Por eso quería agregar al mail de Ariel Ben del mes pasado que los montegrandinos (los de Monte Grande) próximamente vamos a tener otro lugar de encuentros con máquinas súper (dicen...) en la Galería Unión, famosa para los lugareños. Además quería brindar mi apoyo incondicional a Rolo (ya que todos le dan con un palo, por no decir con varios :)) cuando lo cargan por su conexión dial-up. ¡PERO AGUANTE ROLO! Ya que representás a varios de nosotros... en nuestra eterna lucha contra los 'gordetes capitalistas' de banda ancha.

Ahora la pregunta: ¿Existe algún servidor local para jugar a juegos de rol como *Baldur's Gate* o *Icewind Dale*? Y en estos casos el ping para jugar dignamente, ¿cuánto es? (Me imagino que no tiene tantas exigencias como un FPS, ¿no?)

Y por último, Martín: qué contento se te veía en el N° 48, en la foto del torneo, detrás de la promotora... ¿teléfono? :)

¡Chau, suerte!

Leo

Ehh... no, pibe, ¿eh? ¡Martin es bien hombrecito! Bah, ahora que lo veo ahí tirado, con la camisa mojada de baba, ya no estoy tan seguro. Te mandé su número por e-mail. La promotora se queda con papá.

Respuestas: Pasado el chivo. ¡Todo el Sur a la Galería! Para jugar a *Baldur's* o *Icewind* -si no tenés una LAN a mano- en Internet (unos 300 de ping deberían andar), utilizá *GameSpy Arcade*, una utilidad que te conecta con otros roleros empedernidos como vos. *www.gamespyarcade.com*

¡ALELUYA, HERMANOS!

Amigos de Xtreme:

¿Cómo les va? Espero que bien. Les escribo desde Escocia, Reino Unido. Mi familia de envía la revista cada dos meses desde Argentina.

Quiero contarles a ustedes y a los lectores de mi desgracia. ¿Qué me pasó? ¡He tenido que vender mi PC! ...Era un cañón la wacha... ¡Snif! La había comprado hace un mes, era lo mejor de lo mejor, sí, 900MHz, GeForce2, monitor 17", 512 MB de RAM, etc. Al ingresar el dichoso aparato celestial a mis aposentos, las puertas del cielo y de *Max Payne* se abrieron para mí. ¡Aleluya! Todo era fantástico, irreal, ¡ningún juego se resistía! JA; JA; ¡JA! ¡NINGUNO RESISTIA EL PODER! Ningún error, máximos gráficos, D-E-L-I-C-I-O-S-O.

Pero un día me di cuenta de la horrible verdad. Me di cuenta de *la Matrix*. Entre el laburo (más que nada), mi novia y mis amigos, no me quedaba tiempo para usarla como yo deseaba (o sea MUCHO). Mis horarios conspiraban contra mi bebé metálico, así que tuve que tomar la terrible decisión de sacarla de mi vida. ¡Os pido perdón, señores adictos! La cruda verdad era que, a pesar de que era un pedazo de máquina, dentro de unos cuatro meses ya iba a tener que esforzarse para correr los venideros juegazos como lo hacía hasta hoy. Los P4 coparían el mercado de la mano de las GeForce3, las nuevas memorias, rígidos de más de 50 GB, monitores de 19". Sé que la baja de precios es inminente (créanme, realmente lo sé, trabajo en el ramo) ¡y no hay nada que podamos hacer para evitarlo! *[¡Dios te bendiga, hermano!]* Maldita sea. ¡Paren de inventar cosas! ¡Paren de pelear con los precios, malditos cabrones de traje Armani! ¿Acaso soy el único que tuvo que dejar a su bebé metálico debido a la falta de tiempo? ¿Soy el único que vendió su PC antes de que ésta pierda valor a raíz de lo nuevo? ¿Existe alguna solución a este problema? ¡Propongo crear una ciudad en San Luis o en el Sur, donde todos los jugadores de corazón roto, como su servidor, puedan ir a internarse el resto de sus vidas para jugar y jugar y jugar hasta morir de ataque cerebral! ¡Un lugar donde la tecnología siempre se renueve! ¡Un lugar donde no hay ni amigos ni novias caprichosas! ¡Un lugar donde nadie pueda encontrarnos jamás! ¡Donde la comida chatarra sea moneda corriente! ¡Hermanos jugadores, nunca alcanzaremos a la tecnología para estar al día! ¡Este es el momento de emigrar hacia otros lados! ¡¡Comencemos un nuevo orden mundial!!

¡PERO SIN FERZZOLA!

P.D: En el próximo mail mandaré los planos de la nueva metrópolis que he creado. ¡Estén atentos y empaquen sus cosas!

Doctor: Sí, claro, hijo mío, claro que sí, ¡iremos todos a tu ciudad de chocolate mágica!

Yo: Pero doctor, no es una ciudad de chocolat... ¡AUCH!

Doctor: Eso es, hijo mío, el sedante te hará bien, ahora solo relájate y duerme... duerme...

Gastón
"236,55 Fantasy"

No creo que hayas vendido tu bebé de metal. Yo resolví el problema de las novias ése. Te paso la receta: necesitás una máquina, lo más potente que puedas, con mucha RAM (que ahora no vale nada), un disco grosso y una GeForce3. Tratá de gastar en un monitor de 19" también, y un buen par de auriculares o un sistema de audio con cinco satélites y subwoofer. Creéme que el esfuerzo económico bien vale la pena. Sentala delante de la PC vieja con cualquier pretexto (por ejemplo, escuchar un tema de Luis Miguel) y ejecutá 'sin querer' el ícono del *Solitario*. Con eso debería bastar para que te deje en paz para jugar con tu nuevo chiche.

MUCHA BALA POCO SESO

Soy Adrián, de Rauch, antes de pedirles algo les digo que la revista está buenísima y es una lástima que sea tan difícil de conseguir por esta zona, inclusive en Tandil y Olavarría en donde doy muchas vueltas hasta conseguirla, si la consigo. Voy al grano, son mi último recurso; ya probé con

buscadores y no conseguí resultados, necesito una guía para Max Payne, porque me quedé trabado en la parte 2 del capítulo 2 en donde sube un puente levadizo y la única otra opción para seguir es una puerta que no se abre. Por favor, les pido ayuda, hace medio mes que no lo juego y me vuelvo loco, ¡voy a asesinar a alguien! Gracias por su atención, no publiquen esta asquerosa carta, solo contéstenmela.

Gracias de nuevo.

P.D: ¿Me correría *Halo* y *Unreal II* decentemente con una PIII 700MHz, 128 MB de RAM y una placa nVidia Vanta de 16 MB?

Adrián

Publiqué tu carta porque es corta y representativa de otras siete que preguntan lo mismo acerca de *Max Payne*. Prácticamente donde te trabaste es el único puzzle, creo recordar, del juego. Ese y las escenas increíblemente plomas de las dos pesadillas. Adrián querido, la solución a tu problema es básico. En ese tipo de trabadas, hay que mirar con mucha dedicación todo lo que hay alrededor. La solución suele estar a la vista. O sea, ahora mirá tras el portón y vas a ver un vehículo. El vehículo está frenado por algo. ¿Te quedan balas?

En cuanto a tus otras preguntas, me temo que necesitarías cambiar la placa de video por una de al menos 32 MB. Hay posibilidades de que *Halo*, que ya salió para la Xbox, te ande si quitás las texturas de alta resolución. *Unreal II* ni sueñes.

POR FIN UNA BUENA

Amigos de XPC:

No encuentro elogio alguno que pueda explicar la majestuosidad de su revista. Creo que el atractivo principal (sin contar a Erica) es el humor y la calidad de las notas.

Los felicito por sus 4 añitos (algunos estarán mas pelados, otros más gordos) pero son mis ídolos de papel. Y también por sus secciones que son muy buenas como Los Irrompibles, La Comarca (qué acertado el nombre) y La Zona 3D, las notas de hardware son muy buenas e interesantes. Los reviews son muy acertados y graciosos (léase Ferzzola). El XCD está muy güeno.

Hace unos días terminé *Commandos 2* y es cortísimo, muy bien hecho pero a la semana lo terminé (o soy muy bueno o es muy corto). Tuve la oportunidad de probar una demo del nuevo (y pa' nada mejorado) *Counter-Strike* sin terroristas, me parece que le podían sacar las explosiones pero poner una onda expansiva por lo menos, además el único traje que tiene por bando es muy feo, le sacó 1/4 de la gracia del juego, pero bueh, qué lo voy a hacer, como diría mi abuelo.

Cambiando de tema, con unos amigos hacemos mapas de *Counter-Strike*, ya hicimos un map pack que incluye:

DE_SHOPPINGCABALLITO
KA_KLAVADO
DE_DUST3 (UN POCO CLANDESTINO)

Cuesta mucho hacerlos pero más difundirlos ya que nadie con una web page importante nos ofreció un espacio; el pedido (poco indirecto) está hecho, si no les gustan, no problem.

Para ir terminando les pido que no cambien nunca y sigan con la buena onda que los caracteriza.

Saludos.

Ah, me olvidaba, publiquen mi carta por favor así le demuestro a "Figuretti" Tinisan que yo también puedo salir en la revista.

Y por el fondo de pantalla para el concurso de *Blobby Volley 1.8*, les tengo un fondo que la rompe. (Ver archivo.)

Y FELIZ NAVIDAD, AÑO NUEVO.

El 26

¿Mapas de CS? Te los ponemos en Datafull, cómo no, si son buenos. Mande, mande. Por otro lado, sabemos que nuestra Erica es más linda que cierta niña muy famosa de la televisión. Ah, y te olvidaste de attachar el fondo para *Blobby Volley*. ¡Manden sus fondos, che! El de la playa ya cansa. Un saludo al amigo Tini, que hace mucho no escribe ni nada.

CASI UNA TRAICION

¿Qué tal, muchachos?

Les cuento que los sigo desde el número 44, soy un recién llegado. Lo que pasa es que hasta hace unos meses tenía una PC con un procesador Pentium, muuy vieja, sin ninguna actualización, y la cambié por una poderosa AMD Athlon 1GHz, 256 MB de RAM, SoundBlaster Value y una GeForce2 MX 200 de 32 MB.

Siempre compré Next Level, desde el primer número y, a ustedes, contadas veces. Ya que tengo una PSX y siempre me actualizaba en materia de juegos, pero ahora que la Play ya decayó con la nueva generación de poderosísimas consolas, que son capaces de hacerle frente a cualquier computadora, y yo que, ahora tengo una PC más que buena, tengo que tomar una grave, pero graviiisima decisión. ¿Cuál compro?

Y ése es mi principal problema. NL sale $4,90 y XTREME PC, $7,90; un total de $12,80, que parece poco, pero como estamos todos en este país, me cuesta mucho. Me siento verdaderamente mal. 11 años jugando con distintas consolas, informándome, y ahora, cambio drásticamente a una PC. ¡Doh!

Pero entiendo que ustedes me entienden. Estuve pensando. Dejo de comprar Next Level por un tiempo (o quizás no, según) y de ahora en más compro a la revista que hizo posible el nacimiento de NL, ni más ni menos que XTREME PC.

Bueno, esto es todo, espero que hayan entendido mi gran cambio, pero, no puedo con las dos (parecen minas).

Pienso que las consolas serán por siempre la plataforma ideal, hecha para videojugadores, que concuerda perfectamente con la PC, y que se complementan. *Winning Eleven* en PSX y *Operation Flashpoint* en PC.

Mi más sinceros agradecimientos a Uds. por hacer una familia de revistas que rozan lo mítico, gracias.

Maxi

Tonterías. Las consolas no le llegan a los tobillos ni a una XT, papá. Mucho Xbox, mucho PlayStation 2, GameCube, blablá, pero no pasan de ser un cachivache pa´ mirar televisión. No podés escribir, no podés hacer revistas, nada con eso. Mirá, el mes que viene descuartizamos una Xbox y te la mostramos por dentro.

¡Muhaha! Adiós Ferzzola y su NL y la tonta rata de plástico.

Bien, final. Ahora en serio: quiera Dios que tengan una Navidad en paz y que en 2002 las cosas mejoren. Chau, Felices Fiestas.

Martín, despertate. ¡Martín!

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Laprida 1898, 11° "G" (1425) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.
Lo podés hacer por e-mail a:
ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

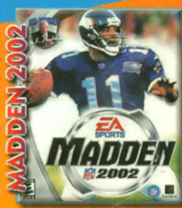
Ahora NO hay recargo para el método de contra reembolso
Sólo tenés que pagar el precio del ejemplar ($7,90 por revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS



¡DEJA QUE LA OLA DE ANIME SE APODERE DE TU ALMA!
¡KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR: LA PELI DE BEBOP!
ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 18.000 • CHILE $2.800
BOLIVIA $b 25 • VENEZUELA Bs 3000
MEXICO $35 • PERU Ns 12
NUMERO 16
NUKE
ESPECIAL
COWBOY BEBOP
¡TE ADELANTAMOS LA PROGRAMACION DE LOCOMOTION Y MAGIC KIDS PARA DICIEMBRE!
VIDEO INEDITO
COMO SE HIZO
LA PELICULA DE
COWBOY BEBOP
¡CON MEGUMI HAYASHIBARA
YOKO KANNO
SHINICHIRO WATANABE
Y TODO EL PODER
DEL STUDIO BONES!
¡NO TE PIERDAS TODA LA ACCIÓN DE ESTE FILM EN LOS VIDEOS DE ESTE MES!
COWBOY BEBOP
KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR
¡SUBTITULADA EN CASTELLANO!
ED
Requerimientos mínimos:
PC IBM Compatible - Pentium 133 MHz
16 MB RAM - Unidad de CD-ROM
Tarjeta de sonido - Windows 95/98
ADEMAS:
THE PILLOWS Y L' ARC EN CEIL ¡EN VIVO!
¡WALL PAPERS, IMAGENES PARA TU PC, SKINS, LIBROS DE ARTE, Y MUCHO MAS!
NUKE DATADISC
9
EL MERCHANDISIN
LAS BANDAS DE SO
LOS LIBROS DE ARTE
CARDS
MANGA • ANIME • ART BOOKS •
NUKE: TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA





















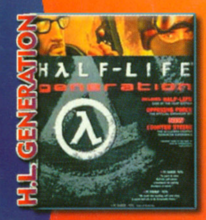




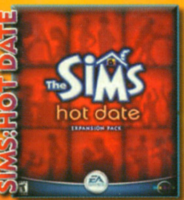


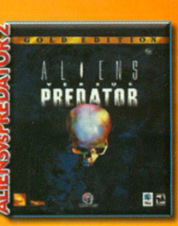
























KISS PINBALL $19

Querés Ofertas? visitá nuestro sitio !!!

cdmarketonline.com.ar

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

0-810-333-GAME

MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688

Florida 537 - Local 381 Galería Jardín Capital • Tel: 4327-GAME

SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO

CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464

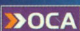
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY





Sitio Seguro

Para evitar CUALQUIER tipo de fraude, CD Market cuenta con la encriptación de datos para todas las compras OnLine.



VISA



AMERICAN EXPRESS



+DEMOS:
Aquanox
Comanche 4
Dune
SimGolf

+OPERATION FLASHPOINT
Ultimate Upgrade 3

+UTILITARIOS
Súper colección con lo último en Internet, mensajería, gráficos, MP3 y todo lo que te hace falta

+VIDEOS
Wolfenstein
Strident
IronStorm
Mafia